ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

ΤΕΥΧΟΣ 9 • ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1990 • ΔΡΧ. 400

ΦΤΙΑΞΤΕ
VIDEOCLIPS ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

MODEMS
ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

MIDI
SAMPLING
Η ΝΕΑ ΜΟΔΑ

MEGA REVIEW
AWESOME

ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ



ΠΑΝΩ ΑΠΟ
30 REVIEWS & PREVIEWS

• DICK TRACY • RICK DANGEROUS II • OPERATION STEALTH • HERO QUEST
• OMNI PLAY BASKETBALL • MEAN STREETS • GOLD OF THE AZTECS

Sid Meier's

RAILROAD TYCOON™



MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



ΤΩΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ
U.S. GOLD
OPERATION STEALTH
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
THE Gold OF THE AZTECS
kinetica
U.S. GOLD
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
FUTURE WARS
TIME TRAVELLERS
DELPHINE SOFTWARE
CINEMATIQUE
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
MURDER!
THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!
CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
SNOWSTRIKE
MISSION ZONE COLOMBIA - MISSION TARGET DRUGS!
CBM 64/128 Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette, AMSTRAD Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
Mean Streets
CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
ITALY 1990
WINNERS EDITION
U.S. GOLD
CBM 64/128 Cassette & Disk, AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA
OPERATION HARRIER
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
ROTOX
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
ARCADE
LAMIA - GREECE
TEL.: 0231-33390

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"

DISK DRIVE 5.25"

ΜΝΗΜΗ 512 KB

HD 20 MB

TV MODULATOR

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ATARI ST

DISK DRIVES 3.5"

DISK DRIVES 5.25"

ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ STE

HD 30 MB, 60 MB

ΟΘΟΝΕΣ ΜΟΝΟΧΡΩΜΕΣ

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



ΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ !

PHILIPS P2120

10 MHz, 3.5" DISK DRIVE

102 KEYS, 768 KB RAM

MS DIS 4.0 &

ΟΘΟΝΗ ΕΓΧΡΩΜΗ 11362

ΜΟΝΟ...

185.000

ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

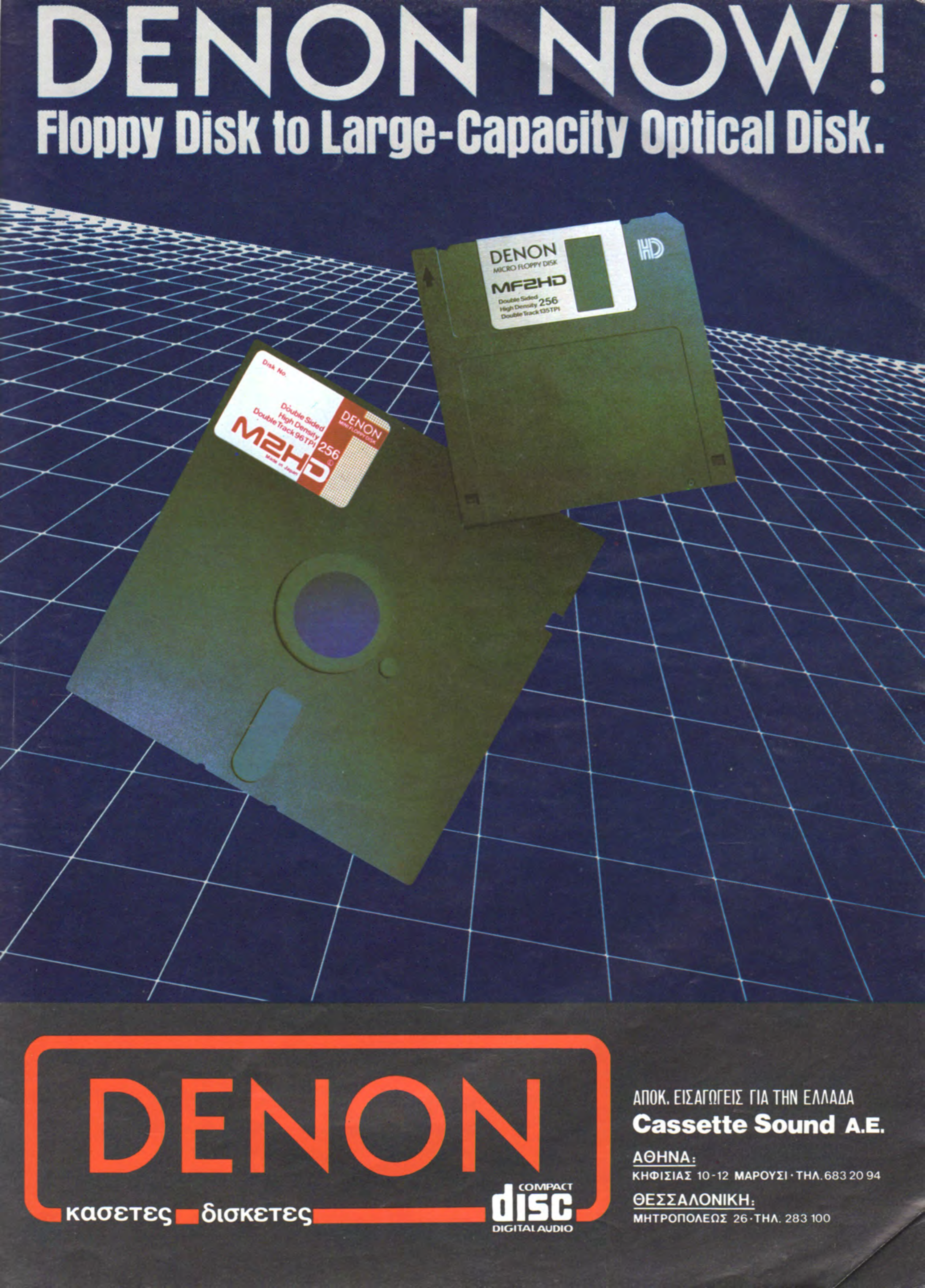
STAR

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ATARI 2600

AMSTRAD GX 4000

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΤΗΛ. 3625024


DENON NOW!
Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.
DENON
MICRO FLOPPY DISK
MF2HD
Double Sided
High Density 256
Double Track 135TPI
HD
Disk No.
Double Sided
High Density
Double Track 96TPI
M2HD
256
DENON
MINI FLOPPY DISK
Made in Japan
DENON
κασετες
δισκετες
COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Cassette Sound A.E.
ΑΘΗΝΑ:
ΚΗΦΙΣΙΑΣ 10-12 ΜΑΡΟΥΣΙ · ΤΗΛ. 683 20 94
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 · ΤΗΛ. 283 100

USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΗΛΙΑΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ - LAY OUT
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

D.T.P.
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕ

Χ Ο Μ Ε Ν Α

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Αγαπητοί αναγνώστες γεια σας. Κατ'αρχήν να σας συστηθώ. Είμαι ο **καινούριος** αρχισυντάκτης του USER. Είμαι αυτός που για χάρη σας θα μαστιγώνει τους κακόμοιρους συντάκτες του περιοδικού (και για δική μου ευχαρίστηση βέβαια - δε γίνεται κανείς εύκολα αρχισυντάκτης, μόνον από βίτσιο).

Μια χρονιά, λοιπόν, αρχίζει και τελειώνει καλά μόνο με ένα USER. Και ο Δεκέμβριος 1990 έχουμε φροντίσει να είναι γεμάτος εκπλήξεις. Είναι ένα τεύχος με πολλά-πολλά καινούρια πράγματα και με πληθώρα άλλων στηλών που θα σας εντυπωσιάσουν.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Ηδη θα καταλάβατε ότι μεγαλώσαμε. Το περιοδικό έχει πια **116 σελίδες**, δηλαδή **16** ολόκληρες σελίδες παραπάνω!!! Μας δίνεται έτσι η ευκαιρία να γράφουμε πολλά περισσότερα, κάτι που ήταν επιβεβλημένο, δεδομένου ότι το μέγεθος του περιοδικού ήταν ανεπαρκές σε σχέση με την ύλη. Βέβαια αυτό το χρωστάμε σε σας, που με την ανταπόκρισή σας μας οδηγήσατε να προχωρήσουμε σ'αυτή την ενέργεια. Ετσι σας δίνουμε πιο πολύ υλικό για τη δική σας **ΣΩΣΤΗ** και **ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ**. Μέσα σ'αυτές τις σελίδες θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα θέματα.

Η **ΔΥΝΑΜΙΚΗ** καινούρια στήλη μας "**Το Εγχειρίδιο του Καλού... Παίκτη**" φιλοδοξεί να σας βοηθήσει να προχωρήσετε βαθιά μέσα στο νόημα πολλών γνωστών παιχνιδιών στρατηγικής (και όχι μόνο), παρουσιάζοντας εκτενώς το παιχνίδι, για ατελείωτες ώρες ευχαρίστησης, δίνοντάς σας ταυτόχρονα φρεσκάδα που διαρκεί όλη μέρα.

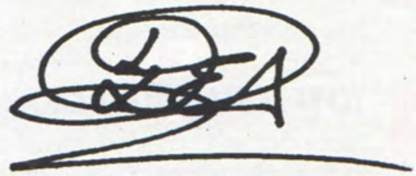
Μια ακόμα καινούρια στήλη είναι η **ΒΙΒΛΙΟ-ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**, μια σειρά χρήσιμων παρουσιάσεων κάποιων βιβλίων για τους υπολογιστές.

Για τα **REVIEWS** και τα **PREVIEWS** τι να σας πω. Απλά ότι το **MEGA REVIEW** είναι το πολύ γνωστό **AWESOME,** ένα παιχνίδι που πρέπει να αποκτήσετε.

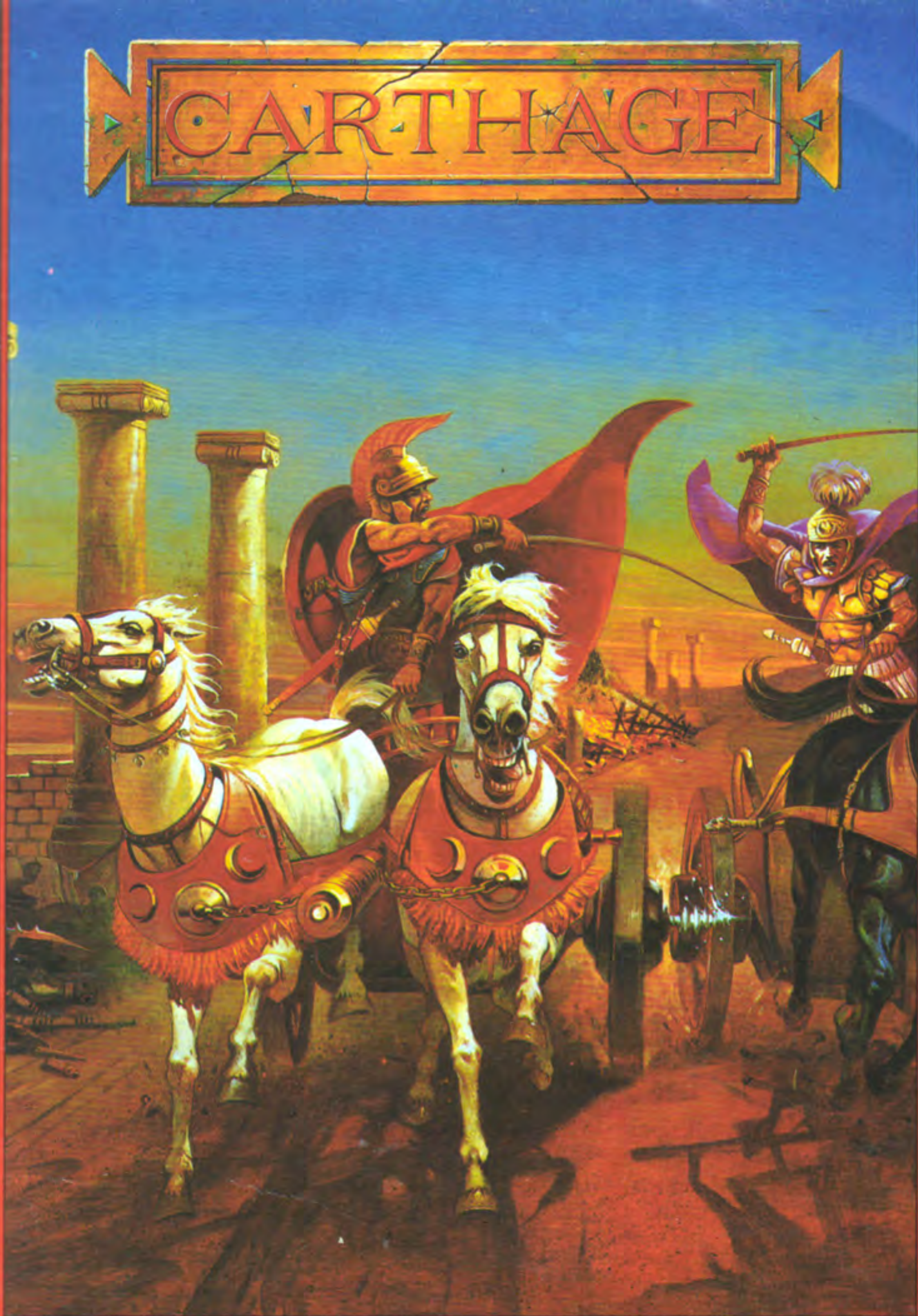
Πέρα απ'αυτά όμως, υπάρχουν τα γνωστά, υπεύθυνα άρθρα για όλους τους αγαπημένους σας υπολογιστές, με θεματολογία που ενδιαφέρει όλους σας, καθώς και ειδήσεις από την ελληνική και διεθνή αγορά των υπολογιστών.

Τέλος, σας συνιστώ να διαβάσετε πρώτα-πρώτα το **ΚΑΥΤΟ**, **ΕΚΡΗΚΤΙΚΟ** ευθυμογράφημά μας, όπως επίσης και τον **ΦΟΒΕΡΟ** καζαμία του 1991 (καλ-Ομελέττα κι έρχεται).

Ελπίζω μετά απ'αυτά να σας άνοιξε η όρεξη.
Καλές γιορτές και...
ΦΙΛΑΚΙΑ



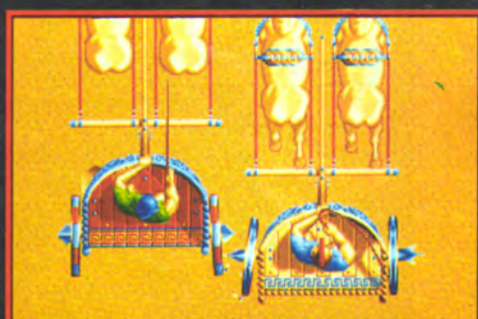
Δημήτρης Σελάς


CARTHAGE



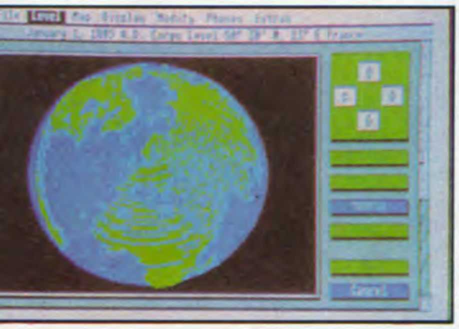






UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR II NATIONS AT WAR

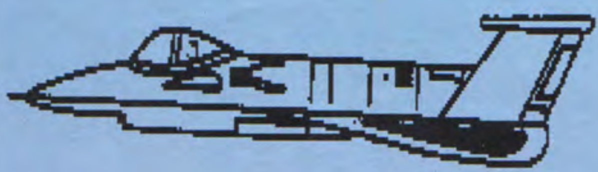
Οποτε ακούμε το όνομα Rainbird μας έρχεται αμέσως στο μυαλό μία και μόνο λέξη, "στρατηγική" και συγκεκριμένα το UMS. Τώρα όμως κυκλοφορεί το UMS II και οι φίλοι των παιχνιδιών του είδους πρέπει να είναι κάτι παραπάνω από χαρούμενοι γιατί... Στο UMS κάθε παίκτης είχε 60 μάχιμες μονάδες, ενώ στο UMS II κάθε παίκτης μπορεί να έχει μέχρι και 16000 μονάδες! Τώρα επιτρέπονται μέχρι και 127 παίκτες (άνθρωποι ή ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή) που μπορούν να ελέγχουν ταυτόχρονα (;) μέχρι και 525 ομάδες από 32000 ανεξάρτητες μονάδες.



Υπάρχουν αρκετά έτοιμα σενάρια (Ναπολεόντιος πόλεμος, 2ος Παγκόσμιος κτλ) καθώς και ένας editor για να φτιάξετε τα δικά σας. Ενα άλλο χαρακτηριστικό είναι ότι τα δεδομένα από τους κόσμους και τους πολέμους του παιχνιδιού θα είναι συμβατά σε όλους τους τύπους των υπολογιστών. Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga, PC και Mac. Σήμερα το USER, αύριο ο κόσμος...

SNOW STRIKE

Ενα από τα νέα παιχνίδια της U.S.Gold είναι το Snow Strike και το σενάριό του θα σας μεταφέρει κάπου στη Νότια Αμερική, στο έτος 1999 και στο πιλοτήριο ενός τροποποιημένου F-14.



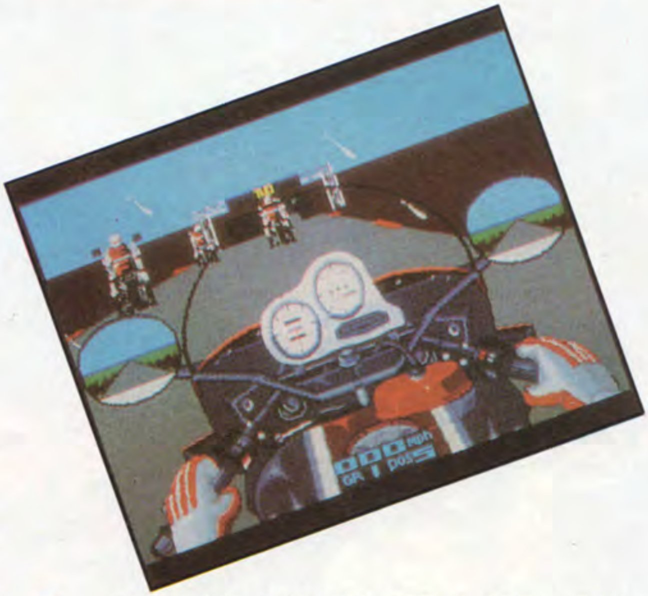
Υπό τις διαταγές του αμερικάνικου στόλου θα πρέπει να φέρετε σε πέρας δέκα αποστολές εναντίων μεγαλεμπόρων ναρκωτικών.

Το παιχνίδι, αν και μοιάζει για flight simulator, τολμώ να πω ότι μάλλον θα είναι shoot'em up.

Δύο καλά στοιχεία του Snow Strike είναι η ύπαρξη και η δυνατότητα επιλογής συγκυβερνήτη (ελεγχόμενου από το computer) με διαφορετικά χαρακτηρηστικά και το ότι δεν φτάνει να πηδήξεις με το αλεξίπτωτο για να σωθείς, αλλά πρέπει να το κατευθύνεις και στο σωστό μέρος.

Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga, PCs, CBM-64 C/D, Spectrum C/D και Amstrad C/D.

SUPERBIKE SIMULATOR



Αν τα ονόματα FZR 400, CBR 600, RC30, ZX10, GSX-R 1100 και το ιερό τέρας V-MAX δε σας λένε τίποτα, τότε σίγουρα θα περιμένετε, όπως κι εγώ, με πολύ ανυπομονησία το νέο racing game της Mindscape.

Θα μπορέσετε να λάβετε μέρος σε αγώνες σε 12 διάσημες πίστες ανά τον κόσμο, ή να πάτε απλώς μία κόντρα με ένα φίλο σας με τις μηχανές που εσείς θα διαλέξετε.

Το ενδιαφέρον είναι ότι τα διαφορετικά μοντέλα μοτοσυκλετών που έχει το παιχνίδι θα ανταποκρίνονται απόλυτα στα χαρακτηριστικά των αληθινών (επιτάχυνση, τελικές, ρεπρίζ, κρατήματα, φρένα κλπ) και επιπλέον στις εκδόσεις για ST και Amiga (που θα είναι τρεις δισκέττες) θα έχει digitized ήχους από τις αληθινές μηχανές, σπινιαρίσματα και άλλα!

Ετσι θα μπορέσετε επιτέλους να κάνετε το νεαρό καμικάζι που σνομπάρει το παπάκι σας, να τρελλαθεί ενώ θα σας ακούει από το δίπλα διαμέρισμα να κάνετε βόλτες στο δωμάτιό σας με μία V-MAX...

Η κόντρα θα γίνει σε ST, Amiga και PCs.

PARADROID 90



Το νέο παιχνίδι της Activision θα σας μεταφέρει στο μέλλον (αλήθεια γιατί τα παιχνίδια είναι πάντα στο μέλλον ή στο παρελθόν και ποτέ στο παρόν;) όπου σαν ρομπότ θα πρέπει να μπείτε σε ένα τεράστιο σκάφος και να εξοντώσετε τα ρομπότ που έχουν τρελλαθεί και σκοτώνουν τους ανθρώπους.

Θα υπάρχουν πέντε σταθμοί για να εξερευνήσετε και το πεδίο δράσης θα μπορεί να καταστραφεί ή να κρυφτείτε στα συντρίμια.

Θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga.

MURDER



Η U.S.Gold είναι μία εταιρεία που κυκλοφορεί κυρίως arcades και coin'ops convertions.

Ετσι δεν μπορούσε παρά να είναι μία ευχάριστη έκπληξη η αναγελλία του Murder, ενός παιχνιδιού που, αν και έχει στοιχεία arcade, βασίζεται κυρίως στη λύση προβλημάτων και στην αναλυτική σκέψη. Η υπόθεση είναι απλή. Παίρνοντας το ρόλο ενός ιδιωτικού dedective, πρέπει να βρείτε τον ηθικό αυτουργό ενός εγκλήματος που έγινε σε μία βίλα.

Τα δωμάτια απεικονίζονται ισομετρικά από γωνία 45 μοιρών και θα βρείτε σε αυτά πολλούς χαρακτήρες για να ανακρίνετε, υπηρέτριες, μπάτλερ, κοσμικές κυρίες, συνταξιούχους στρατηγούς κλπ. Φυσικά κάθε χαρακτήρας έχει μια ιδιαίτερη σχέση με τους άλλους: ζήλια, μίσος, έρωτα, οικονομικές διαφορές.

Ετσι, σαν detective που είστε, πρέπει να ξεμπλέξετε αυτό το κουβάρι και να βρείτε την άκρη. Μπορείτε να πάρετε δακτυλικά αποτυπώματα σε πάνω από 20 διαφορετικά αντικείμενα και χαρακτήρες και να γράψετε τα αποτελέσματα των ανακρίσεων σε ένα μπλοκάκι που διασταυρώνει πληροφορίες και κοινά στοιχεία αυτόματα.

Το παιχνίδι παίζεται εξ'ολοκλήρου με ποντίκι και μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα 4 επίπεδα δυσκολίας που υπάρχουν. Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs και C64 disk.

S.T.UN. RUNNER



Μάλιστα, άλλο ένα coin'op conversion από την Domark.

Το παιχνίδι είναι της Atari και μπορούμε να πούμε ότι -στο coin'op τουλάχιστον που έχουμε δει- είναι πολύ, πολύ γρήγορο.

Οδηγώντας λοιπόν ένα φανταστικό όχημα μέσα σε τούνελ του μέλλοντος, πρέπει να αποφύγετε ή να καταστρέψετε ό,τι βρεθεί μπροστά σας, ενώ συγχρόνως φτάνετε ταχύτητες των 957 mph και πάνω! Φυσικά υπάρχουν τα απαραίτητα μπόνους όπλα, ασπίδες, τούρμπο κλπ, καθώς και κρυφές πίστες.

Τα γραφικά είναι polygon generated 3D και περιέχουν, ούτε λίγο ούτε πολύ, 380 αντικείμενα, που στις 16μπιτες εκδόσεις περιέχονται όλα.

Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs, Amstrad Cass/Disk, Commodore 64 Cass, Spectrum 48/128.

ATOMIC ROBOKID

Σε αυτό το νέο παιχνίδι της Activision, που είναι ένα shoot' em up με scrolling οκτώ κατευθύνσεων, θα πρέπει να καθοδηγήσετε ένα ρομποτάκι (τι ρομποτάκι δηλαδή, που είναι σωστό διασημόπλοιο με τα όπλα που



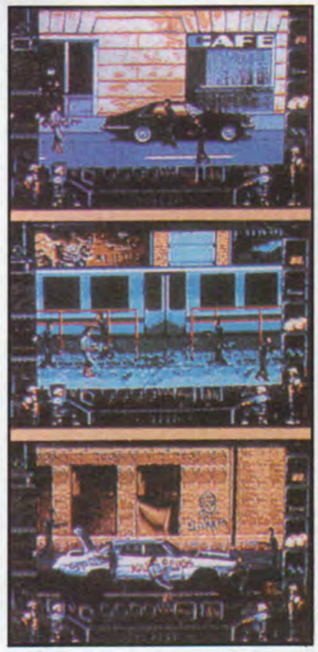
έχει) μέσα από 21 βασικές πίστες και αρκετές κρυμμένες.

Στο δρόμο σας θα συναντήσετε πολλούς εχθρούς, αλλά και πολλά όπλα για να τους αντιμετωπίσετε.

Κάθε τρεις πίστες θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα μεγάλο τέρας και αμέσως μετά ένα ρομπότ ίδιο με εσάς!

Θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats εκτός από PC.

GRIME WAVE



Αλλο ένα παιχνίδι από την U.S. Gold που χρησιμοποιεί τη νέα της τεχνική γιά digitized γραφικά και ήχο "Motion Graphi cs" και "Real Sound" (βλέπε Mean Streets).

Αφού -ως συνήθως- η εγκληματικότητα στο μέλλον έχει φτάσει σε μεγάλα επίπεδα και κάποιοι απήγαγαν την κόρη του προέδρου, πρέπει εσείς σαν ειδικά εκπαιδευμένος και εξοπλισμένος πράκτορας να την σώσετε.



Πολύ δράση και βάθος μας υπόσχεται η U.S.Gold, αλλά για περισσότερα αναμείνατε το review.

Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga και PCs - VGA, MCGA, EGA, Tandy (640K, Hard Disk, 8 MHz).

THE CURSE OF RA





Το RA είναι ένα παιχνίδι της Rainbow Arts που συνδυάζει στρατηγική και puzzles και εξελίσσεται στην αρχαία Αίγυπτο.

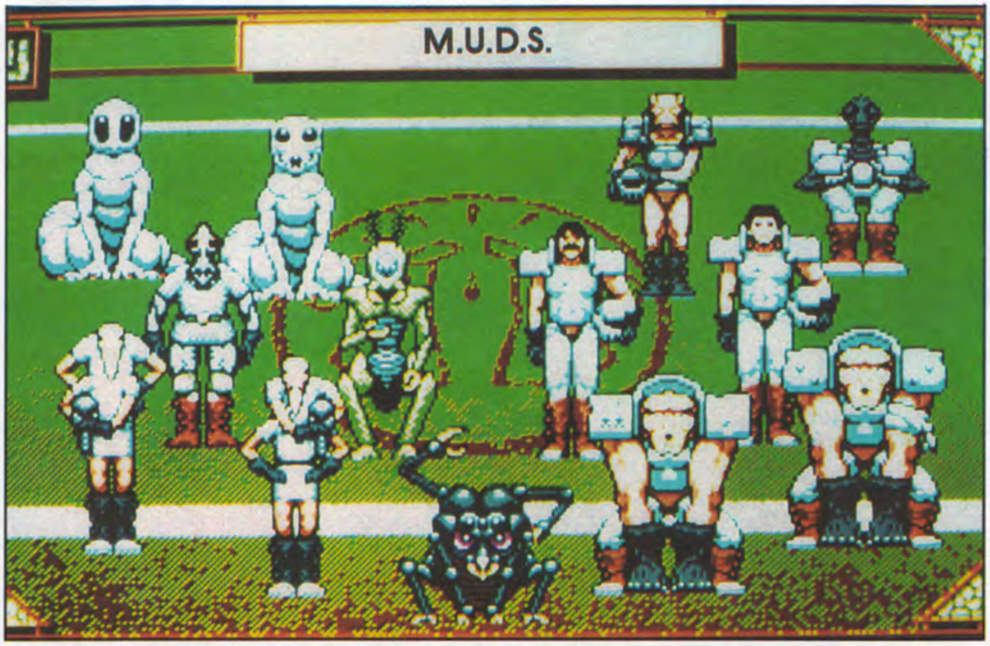
Αφού δεν κάνατε τις απαραίτητες θυσίες στο θεό RA, αυτός νευρίασε και σας μεταμόρφωσε σε... σκαθάρι.

Ετσι θα πρέπει τώρα να περάσετε από πίστες-λαβύρινθους για να μαζέψετε διάφορα στοιχεία τα οποία θα σας βοηθήσουν να ξαναγίνετε άνθρωπος.

Το παιχνίδι ΔΕΝ είναι shoot'em up και μπορούμε να πούμε ότι έχει περισσότερο σχέση με το Shangai.

Θα υπάρχουν δυο modes, το Logic και το Arcade, περισσότερα από 150 διαφορετικά επίπεδα, editor για να φτιάξετε τις δικές σας πίστες, password-system, save-game και τα γραφικά θα είναι digitized από πραγματικές αρχαίες αιγυπτιακές εικόνες!

Θα το δούμε σε ST, Amiga και PCs.



M U D S

Τα αρχικά M.U.D.S. σημαίνουν Κακός Ασχημος Βρώμικος Αθλητισμός και είναι επίσης ο τιτλος ενός νέου παιχνιδιού που θα κυκλοφορήσει από την Rainbow Arts για ST, Amiga και PCs.

Σε αυτό το μελλοντικό σπορ θα πρέπει να καθοδηγήσετε σαν προπονητής μία ομάδα που αποτελείται από πρώην κατάδικους και να νικήσετε 16 ομάδες από 16 πόλεις τεσσάρων διαφορετικών περιφερειών, με κάθε θυσία.

Το παιχνίδι παίζεται από δυο ομάδες των πέντε ατόμων, με κάτι ζωντανούς (!) πλαστικούς δίσκους που πρέπει να μπουν σε ένα καλάθι. Υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, όπως δωροδοκίες, ύπουλα χτυπήματα, τρικλοποδιές, στοιχήματα κλπ, καθώς και διαφορετικά γήπεδα, όπως ζούγκλες, βάλτοι, χιόνια κλπ.

Θα μπούν καλάθια σε ST, Amiga και PCs.

Hard Drivin' II™
DRIVE HARDER

Προσωπικά, όταν κάποιος αναφέρεται σε racing games με αυτοκίνητα, δύο παιχνίδια μου έρχονται στο μυαλό: το Stunt Car Racer και το Hard Drivin'. Ετσι η ανακοίνωση της Domark για τη κυκλοφορία του Hard Drivin' II δεν μπορούσε παρά να είναι ευχάριστη. Ενα γεγονός που ενισχύεται από το ότι, σε αντίθεση με τον πρόγονό του, θα μας δίνει τη δυνατότητα να συνδέσουμε δύο μηχανήματα (PC, ST, Amiga) μέσω της θύρας RS232 και να τρέξουμε εναντίον ενός φίλου μας. Τη δημιουργία του HD II έχει αναλάβει ο Jurgen Friedrich που έχει φτιάξει το coin'op!!! και σύμφωνα με την Domark θα έχει μεγαλύτερη ταχύτητα, περισσότερα frames το δευτερόλεπτο και παραπάνω χαρακτηριστικά, όπως ένα Nitro-Injection που θα σας δίνει ΤΗΝ ταχύτητα, τέσσερις πίστες, καθώς και editor για να φτιάξετε τις δικές σας. Τι άλλο θα μπορούσαμε να θέλουμε; Θα σπινιάρει σε ST, PCs και Amiga.



CAPTIVE



Αν έχετε τελειώσει το Dungeon Master πάνω από 30 φορές, το Chaos Strikes Back πάνω από 10 και ψάχνετε κάτι καινούριο για να σας συγκινήσει, τότε ετοιμαστείτε για το Captive.

Ξεχάστε Xenomorph, Corporation κλπ games του είδους.

Το Captive είναι ό,τι καλύτερο έχει κυκλοφορίσει μέχρι στιγμής στο χώρο, μαζί με το Dungeon Master και "ίσως" καλύτερο.

Παίρνοντας το ρόλο ενός ανθρώπου που καταδικάστηκε -για κάτι που δεν έκανεσε νάρκωση, ξυπνάτε μετά από 250 χρόνια για να βρεθείτε στο κελί ενός δορυφόρου-φυλακής.

Σε μια γωνιά του κελιού θα βρείτε μία "βαλίτσα" που θα σας επιτρέψει να τηλεκατευθύνετε μία ομάδα από τέσσερα ρομπότ στον έξω κόσμο, που είναι κάπως παράξενος και πολύ, πολύ επικίνδυνος.

Για να ελευθερωθείτε θα πρέπει η ομάδα σας να φέρει σε πέρας διάφορες αποστολές και γρίφους σε πάνω από 60000 επίπεδα με φανταστικά γραφικά και ήχο.

Τα όπλα θα είναι κάτι παραπάνω από πολλά και πολύπλοκα και οι εκδόσεις για STE και Amiga θα έχουν stereo surround ήχο.

Θα κυκλοφορήσει από την Mindscape για ST, Amiga και PCs.

DICK TRACY



Ο Dick Tracy, ο ήρωας των κόμικ που μέχρι σήμερα ήταν περισσότερο γνωστός στους μεγαλύτερους από εμάς, είναι πια αναμεσά μας.

Η ταινία ήδη προβάλεται με επιτυχεία στις αίθουσες των κινηματογράφων και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχουν αρχίσει από καιρό το βομβαρδισμό μας με εικόνες του γνωστού ήρωα.

Ο ιδιωτικός dedective με την κίτρινη καμπαρτίνα και το ρολόϊ κοντεύει να μας γίνει έμμονη ιδέα.

Δεν είναι η πρώτη φορά που ένας ήρωας κόμικ γίνεται κινηματογραφική ταινία (βλέπε πρόσφατο παράδειγμα Teenage Mutand Ninja Turtles) και πόσο μάλλον η μεταφορά μίας ταινίας στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Το ομώνυμο παιχνίδι μας έρχεται από την Titus και την Disney software και ως προς τα χαρακτηριστικά του καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Η υπόθεση θα ακολουθεί μάλλον αυτή της ταινίας και το παιχνίδι θα είναι arcade.

Εμείς απλώς ελπίζουμε μόνο να μην παίζει η Madona. γιατί...

SIMULCRA



Η Micro Style, μία εταιρεία με δυο πολύ μεγάλες επιτυχίες στο ενεργητικό της, το RVF Honda και το Stunt Car Racer επανέρχεται δριμύτερη με το νέο της εξομοιωτή που ονομάζεται Simulcra. Θα σας μεταφέρει στο μέλλον, όπου ένας πανίσχυρος υπολογιστής που τρέχει έναν εξομοιωτή πολέμου έχει προσβληθεί από ένα virus, με άμεσο αποτέλεσμα να "προβάλλει" στον πραγματικό κόσμο πολεμικά οχήματα που σκορπάνε την καταστροφή.

Ετσι εσείς θα πρέπει να μπείτε μέσα στον εξομοιωτή και οδηγώντας ένα σκάφος να βρείτε και να καταστρέψετε τελικά το virus. Το παιχνίδι είναι τρισδιάστατο και τα γραφικά -τα έχει κάνει ο John Cummings που έκανε και του Rainbow Island- θα είναι πιο γρήγορα παρά ποτέ, σύμφωνα με την Micro Style.

Θα κυκλοφορίσει για ST και Amiga.

NAM 1965-1975



Το Nam είναι ένα νέο παιχνίδι της Domark που έχει σαν θέμα τον πόλεμο του Βιετνάμ, με μια διαφορά όμως.

Μη νομίζετε ότι πρόκειται για άλλο ένα shoot'em up, όπου πρέπει να σκοτώσετε κόσμο και κοσμάκη για να κερδίσετε. Οχι.

Αυτή τη φορά είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, όπου για να κερδίσετε πρέπει να σκοτώσετε κόσμο και κοσμάκη! Το Nam είναι ένας ιστορικός εξομοιωτής που πήρε τέσσερα χρόνια για να φτιαχτεί και θα σας δώσει απόλυτο πολιτικό και επιχειρησιακό έλεγχο πάνω στην κατάσταση που μπορεί να διαμορφωθεί σε ένα από τα τέσσερα σενάρια που περιλαμβάνει.

Θα είναι έτοιμο στις αρχές του νέου χρόνου και θα κυκλοφορίσει σε ST, Amiga, PCs και Macintosh.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Σε εποχές πειρατείας θα μας μεταφέρει το νέο adventure της Lucasfilm Games. Το Secret Of Monkey Island συνδυάζει το χιούμορ του Zack McKracken με το βάθος του Indiana Johnes.

Σας περιμένει ένα άλυτο μυστήριο, μονομαχίες, κλοπές και πολύ εξερεύνηση καθώς θα μπείτε στο ρόλο του Guybrush Threepwood, ενός νέου και φιλόδοξου ανθρώπου, που το όνειρό του είναι να γίνει πειρατής και να αντιγράφει προγράμμ... έεε, συγνώμη να κουρσεύει πλοία ήθελα να πω.

Για να τα καταφέρει όμως πρέπει να περάσει πρώτα από κάποιες δοκιμασίες.

Προς το παρόν θα κυκλοφορήσει σε PCs, ενώ αναμένονται και εκδόσεις για ST και Amiga μέσα στο 1991.

SIM CITY ARCHITECTURE 1,2



Μετά το Simcity που γνώρισε πρωτοφανή επιτυχία, η Infogrammes επανέρχεται με δυο ακόμα Simcity που θα σας μεταφέρουν σε άλλες εποχές... Το Simcity Architecture 1 έχει τρία σενάρια και θα πρέπει να φροντίσετε για την ευημερία των χωριών σας, σαν:

α)Shogun στην αρχαία Ασία, με αντίπαλους σεισμούς, τυφώνες, κινέζικους δράκους κλπ,

β)Βασιλιάς ή βασίλισσα ενός μεσαιωνικού κάστρου και αντίπαλους δράκους, μάγισσες και άλλες "φυσικές" καταστροφές και

γ)Δήμαρχος και σερίφης στην άγρια δύση, με εχθρούς που μπορούν να σας σκοτώσουν για ένα ζευγάρι μπότες!

Το Simcity Architecture 2 μοιάζει περισσότερο με το παλιό και έχει επίσης τρία σενάρια:

α)Δήμαρχος σε μιά αμερικάνικη μεγαλούπολη του 21ου αιώνα,

β)Δήμαρχος μίας πρότυπης πόλης στην Ευρώπη του 2155 και

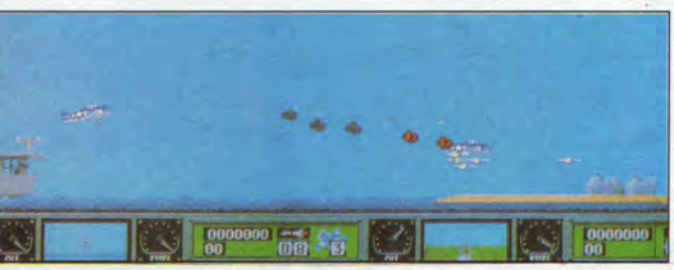
γ)Διοικητής μίας βάσης στη σελήνη με όλα τα προβλήματα, που συνεπάγονται έλλειψη οξυγόνου, εξωγήϊνα τέρατα, καταιγίδες μετεωριτών, μύκητες και μικρόβια και άλλα πολλά.

Θα κυκλοφορίσει για ST, Amiga, PCs και Macintosh.

WINGS OF FURY

Αν το όνειρό σας είναι να οδηγήσετε ένα αμερικάνικο αεροπλάνο του Β' Παγκοσμίου πολέμου σε μία αποστολή στον Ειρηνικό, καταρρίπτοντας γιαπωνέζικα Zero, βουλιάζοντας πλοία, βομβαρδίζοντας εγκαταστάσεις και να γαζώσετε με το πολυβόλο σας μικρά κίτρινα ανθρωπάκια που τρέχουν στο έδαφος για να σωθούν, τότε η Domark έχει την λύση για σας. Το Wings Of Fury θα είναι εδώ σε λίγο, για να σας βάλει στο πιλοτήριο ενός Hellcat. Τα όπλα σας θα περιλαμβάνουν πολυβόλα, βόμβες, ρουκέττες και τορπίλες και η βάση σας θα είναι ένα αεροπλανοφόρο που θα πρέπει να προστατέψετε πάση θυσία.

Το παιχνίδι από ότι είδαμε είναι ένα καθαρόαιμο shoot'em up, με μικρά γραφικά, αλλά προσεγμένες λεπτομέρειες και ήχο, αρκεί να ακούσετε τις κραυγές που βγάζουν τα ανθρωπάκια όταν τα γαζώνετε!... Θα απογειωθεί σε ST, Amiga, PCs, Commodore 64 Disc και Amstrad Disc /Cass.



APPRENTICE

Έξυπνα γραφικά, με αστεία τέρατα και εξαιρετική ζωηρότητα, πολυπλοκότητα και στρατηγικά στοιχεία με puzzles και κρυμμένα δωμάτια, είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το Aprrentice σύμφωνα με την Rainbow Arts, αλλά εμείς θα περιμένουμε μέχρι να δούμε το παιχνίδι για να συμφωνήσουμε.

Πρόκειται για ένα platform'n'laders παιχνίδι με πρωταγωνιστή έναν (έλεος!..) μαθητευόμενο μάγο που βρίσκεται σε έναν κόσμο γεμάτο... κουτιά και μπορεί να τα σπρώξει, να τα τραβήξει, να τα πετάξει, να τα στοιβάσει κλπ.

Τα όπλα σας θα είναι κυρίως... μπαλόνια (!), που όταν τα δέσετε σε κάτι, τότε αυτό θα πετάξει σε ST και Amiga...

THE BEST GAMES



ΣΥΛΛΟΓΗ
MICRO CLUB
OCEAN
2 GAMES
ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΟΥ ΕΝΟΣ
ΓΙΑ AMSTRAD 6128



ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ

- ✓ ROBOCOP 2
- ✓ PUZZNIC
- ✓ MID NIGHT RESISTANCE
- ✓ NIGHTBREED
- ✓ BATTLE COMMAND
- ✓ NARC

ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

Greek SOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6443759, 6448503 - FAX (01)-6442412

POWER ON NEWS

ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE (!!!) I



Πρώτη και καλύτερη η Amiga 3000, που βγαίνει σε δύο μοντέλα με τον "πολύ" 68030 να τρέχει στα 16MHz ή στα **25MHz** με συνεπεξεργαστές τους 68881 και 68882 αντίστοιχα. Το λειτουργικό της σύστημα είναι φυσικά το Amiga DOS, αλλά θα μπορεί να υποστηρίξει ακόμα **MS-DOS, OS/2** και το κυριότερο, Unix!!! Διατείθεται με μνήμη 2MB που μπορεί να φτάσει τα 18MB on board, ενώ εξωτερικά μπορεί να επεκταθεί σε πάνω από 1GB!

Το drive είναι 3.5" με χωρητικότητα 880KB, μόνο που τώρα μπορεί να γράψει και να διαβάσει **MS-DOS** και OS/2 format. O stantard σκληρός δίσκος είναι **40MB**, ενώ υπάρχει δυνατότητα για σύνδεση οποιουδήποτε SCSI. Οσο για την ανάλυση, έχει φτάσει τα 1440x480 και τα χρώματα είναι 4096 ταυτόχρονα στην οθόνη, από ισάριθμη παλλέτα. Στο δελτίο τύπου που λάβαμε από την Commodore υπήρχαν μερικά πολύ ενδιαφέροντα σημεία που είχαν συνταχθεί με μορφή διαλόγου και κρίναμε να αναδημοσιεύσουμε αυτούσια:

Ε. Ποιες οι διαφορές μεταξύ μιας Amiga 3000 και μιας Amiga 2500/30; Δεν χρησιμοποιούν τον ίδιο επεξεργαστή και υποστηρίζουν μνήμη 32 BIT οργάνωσης και οι δύο;

Α. Πράγματι τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους μοιάζουν με την πρώτη ματιά. Παρ'όλ'αυτά, το ότι χρησιμοποιούν τον ίδιο επεξεργαστή και την **32 BIT** οργάνωση μνήμης είναι η μόνη ομοιότητα. Η Amiga 3000 έχει ένα 32 BIT address/data bus, ο οποίος της επιτρέπει να διακινεί την πληροφορία σε ομάδες των 32 BIT ακόμα και από την chip ram (η οποία είναι μόνο 16 BIT στη σειρά A2000). Επιπροσθέτως, τα slots επέκτασης δέχονται τώρα και 32 BIT, καθώς και τις παλιές 16 BIT κάρτες. Με τον ενσωματωμένο de-interlacer σκληρό δίσκο τύπου SCSI ελεγχόμενο από controler άμεσης προσπέλασης στην μνήμη (DMA) και τα 32 BIT ROMs, η Amiga 3000 δίνει μεγαλύτερη υπολογιστική ισχύ.

Ε. Με το μικρότερο μέγεθος και τα λιγότερα slots επέκτασης δεν θα έχω πρόβλημα επεκτασιμότητας;

Α. Παρόλο που η Amiga 3000 έχει ένα λιγότερο Amiga slot και δύο λιγότερα PC slots, η επεκτασιμότητά της είναι εντυπωσιακή. Στη σειρά Amiga 2000 ήταν απαραίτητη η ύπαρξη ξεχωριστών καρτών για κάθε περιφεριακή συσκευή, όπως επεκτάσεις μνήμης, controlers σκληρών δίσκων και de-interlacers. Εφόσον όλες αυτές οι κοινές κάρτες έχουν ενσωματωθεί στη βασική πλακέτα, υπάρχει περισσότερος χώρος επέκτασης από πριν.

Η μνήμη για παράδειγμα μπορεί να φτάσει τα 18Mb πάνω στη βασική πλακέτα.

Το μόνο πράγμα που πραγματικά χάνεις είναι η δυνατότητα να βάλεις ένα 5 1/4" drive εσωτερικά.

Η Commodore δεν πιστεύει ότι αυτό αποτελεί πρόβλημα, αφού όλο το software κυκλοφορεί τώρα πια και σε 3.5" δισκέττες.

M290 S ΤΟ "BEST SELLER" ΤΗΣ OLIVETTI ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

Το personal computer M290 S της OLIVETTI που ενδεχομένως θα καταρίψει κάθε ρεκόρ πωλήσεων στην κατηγορία των "σοβαρών συστημάτων σε προσιτή τιμή" πρωτοκυκλοφορεί σε λίγες ημέρες και στην ελληνική αγορά ακολουθώντας την πετυχημένη σειρά PCS/286. Ο νέος αυτός ηλεκτρονικός υπολογιστής της OLIVETTI που ξεχωρίζει αμέσως από το φίνο εργονομικό του σχεδιασμό, ενσωματώνει τα πλέον εξελιγμένα χαρακτηριστικά που θα απαιτούσε ο οποιοσδήποτε χρήστης από ένα επώνυμο σύστημα "286" και μάλιστα σε μία εξαιρετικά προσεγμένη τιμή. Μεταξύ άλλων, ο M290 S, που διατίθεται με έγχρωμη ή ασπρόμαυρη οθόνη 14", περιλαμβάνει επεξεργαστή 80286, 16MHz, zero wait states, μνήμη RAM 1 MB που επεκτείνεται έως 5MB στο motherboard και έως 17MB συνολικά, κάρτα γραφικών VGA και δυνατότητα επιλογής μαγνητικών μέσων αποθήκευσης από έναν κατάλογο που περιλαμβάνει ό,τι πιο εξελιγμένο, όπως: CD-ROM drive, Worm drive, Streaming tape Unit, Floppy drive 5.25" (1.2MB) ή 3.5" (1.44MB) και Hard disk unit 20MB, 40MB και 100 MB.

TELE TEXT ΣΤΟΝ ST ΣΑΣ

Η Microtext, μια αγγλική εταιρεία, παρουσίασε πρόσφατα ένα ενδιαφέρον περιφερειακό για τον Atari ST.

Πρόκειται για ένα δέκτη Teletext που μπορεί με το κατάλληλο πρόγραμμα να σας δώσει τη δυνατότητα

α)να σώσετε σε δισκέτα ή να τυπώσετε σε εκτυπωτή κάποιες σελίδες που θέλετε,

β)να το προγραμματίσετε πότε να κάνει τα παραπάνω και

γ)λειτουργία FastText που μειώνει το χρόνο που περιμένετε για να "πιάσετε" τη συγκεκριμένη σελίδα.

Εκτός όμως από τις παραπάνω βασικές λειτουργίες, το Microtext Teletext Adaptor μπορεί να λειτουργήσει και σαν tuner, δίνοντάς σας έτσι τη δυνατότητα να δείτε τηλεόραση από το monitor σας.

Επιπροσθέτως, μέχρι στιγμής υπάρχουν τρία προγράμματα που μπορούν να δεχθούν και να επεξεργαστούν δεδομένα από το περιφερειακό, από τα οποία τα δυο είναι αναλύσεις χρηματηστηρίου και το ένα spreadsheet.

Το Microtext Teletext Adaptor κοστίζει 169.50£ και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Microtext Dept SF, 7 Birdlip Close, Horndean, Hants. PO8 9PW, TEL. 070-5595694, FAX 07055-93988.

ΗΡΘΕ ΤΟ FAX ΤΗΣ AMSTRAD

Η AMSTRADHELLAS , αποκλειστική αντιπρόσωπος της Βρεττανικής AMSTRAD, κυκλοφόρησε στην ελληνική αγορά το FAX FX9600T. Πρόκειται για μια ολοκληρωμένη συσκευή αυτοματισμού γραφείου, αφού συγκεντρώνει όλα τα πλεονεκτήματα των fax της κατηγορίας του και επιπλέον λειτουργεί σαν εκτυπωτής, φωτοτυπικό μηχάνημα και scanner. Διαθέτει ενσωματωμένο τηλέφωνο, αυτόματο τροφοδότη χαρτιού 20 σελίδων, μνήμη 100 αριθμών, δυνατότητα για υψηλής ποιότητας αναπαραγωγές και οθόνη υγρού κρυστάλλου για τον προγραμματισμό του και τα βοηθητικά μηνύματα. Συνδέεται με ηλεκτρονικό υπολογιστή με παράλληλο centronics interface έτσι ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά κειμένων μέσω του fax απευθείας από τον υπολογιστή χωρίς χρήση χαρτιού. Λειτουργεί σαν φωτοτυπικό μηχάνημα δίνοντας υψηλής ποιότητας αντίγραφα. Λειτουργεί σαν εκτυπωτής προσομοιώνοντας τρεις τύπους εκτυπωτών, τους EPSON, IBM1, IBM2. Επίσης λειτουργεί και σαν scanner με την προσθήκη ειδικής κάρτας σύνδεσης με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Το fax της AMSTRAD διατίθεται στην τιμή των 225.000δρχ. (συν ΦΠΑ), δηλαδή σε τιμή φθηνότερη από ανταγωνιστικά fax με λιγότερα προτερήματα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12-104 33 ΑΘΗΝΑ, τηλ.: 5230742-3-4.

ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE (!!!) II



Το CDTV Player είναι επιτέλους εδώ! (ή μάλλον θα είναι σε λίγο...). Το νέο μηχάνημα της Commodore είναι ό,τι τελευταίο (ή μάλλον ό,τι πρώτο) υπάρχει στο χώρο των συστημάτων Multimedia ή αλλιώς πολλών μέσων γραφικών-βίντεο-ήχου-κειμένου. Τα αρχικά του σημαίνουν Commodore Dynamic Total Vision αν και με πρώτη ματιά φαίνεται σαν ένα απλό CD, στην πραγματικότητα είναι μία Amiga χωρίς πληκτρολόγιο και disc drive, αλλά με ένα CD που θα παίζει επίσης και δίσκους CD μουσικής και μουσικής με γραφικά CD+G. Οπως καταλαβαίνετε οι δυνατότητες που θα έχει το CDTV στον διαχειρισμό ήχου και γραφικών θα είναι κάτι παραπάνω από φοβερές, αφού η χωρητικότητά του CD είναι μόλις 550 MB!!! (έλεος...). Οσο για το software, όχι μόνο υπάρχουν ενθαρρυντικά δείγματα, αλλά οι εταιρείες Virgin records, Lucasfilms, η Cinemaware καθώς και άλλες εταιρείες αναμένεται να εκδόσουν πάνω από 100 εφαρμογές για το CDTV Player έως το τέλος του χρόνου. Φυσικά το CDTV είναι πλήρως επεκτάσιμο και μπορεί να γίνει ένας υπερπλήρης προσωπικός υπολογιστής απλά με την προσθήκη πληκτρολογίου, floppy disk drive και σκληρού δίσκου. Επιπλέον είναι ήδη έτοιμο ένα περιφερειακό που θα επιτρέπει στην Amiga να συνδεθεί με ένα κοινό CD. Η αναμενόμενη τιμή του είναι κάτω από 1200$ και οι δίσκοι του θα κοστίζουν από 25$ μέχρι 60$.

ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE (!!!) III

Τελευταίο και κάπως παραμελημένο ανακοινώθηκε το Commodore 64 G.S. Console. Πιστεύουμε ότι δε χρειάζεται να πούμε τίποτα για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του μηχανήματος, αφού βασίζεται εξ'ολοκλήρου στον C64. Το πακέτο που θα κυκλοφορίσει στην αγορά θα περιλαμβάνει δύο joysticks και τέσσερα παιχνίδια σε cartridge που θα είναι τα εξής: KLAX (DOMARK), FIENDISH FREDDY (MIND SCAPE), FLIMBO'S QUEST (SYSTEM 3), INTERNATIONAL SOCCER (COMMODORE).



Η GOLD STAR ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΒΑΒΕΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Μετά την επιτυχημένη πορεία με τους υπολογιστές HYUNDAI (πρώτος DEALER στην Ευρώπη) η ΒΑΒΕΛ Η/Υ ΑΕΕ αντιπροσωπεύοντας κατ'αποκλειστικότητα στην χώρα μας και τους υπολογιστές GOLDSTAR, φιλοδοξεί να κερδίσει ένα ακόμη μεγάλο κομμάτι της απαιτητικής Ελληνικής αγοράς. Εγγύηση για την επίτευξη των στόχων αυτών αποτελούν η ποιότητα κατασκευής των προϊόντων GOLDSTAR σε συνδυασμό με τις εκπληκτικές τιμές και την υποστήριξη του service της ΒΑΒΕΛ Η/Υ ΑΕΕ.

Η μεγάλη οικογένεια των ηλεκτρονικών υπολογιστων GOLDSTAR περιλαμβάνει τα μοντέλα: GS 100 (PC XT 8088-1 10MHz), GS 6601 (PC XT NEC V40 8MHz), GS 217 (PC AT 80286 12.5MHz), GS 210 (PC 80286 12.5 MHz), GS 230 (PC AT 80286 16MHz), GS 317 (PC AT 80386sx 16MHz), GS 310 (PC AT 80386sx 16MHz), GS 300 (PS/2 IBM 55sx, 80386sx 16MHz), GS 320 (PC AT 80386 20MHz), GS 347 (PC AT 80386 25MHz), GS 500 LT-1 LAPTOP (PC AT 80286 12.5MHz, 40MB HD, EGA PLASMA), GS 1210A μονόχρωμη οθόνη (12" TTL), GS 1401 A/W μονόχρωμη οθόνη (14" FST TTL), GS 1403 plus μονόχρωμη οθόνη (14" FST VGA), GS 1405 plus μονόχρωμη οθόνη (14" FST VGA), GS 1420 plus έγχρωμη οθόνη (14" EGA), GS 1423 plus έγχρωμη οθόνη (14" VGA CV 430/051), GS 1425 plus έγχρωμη οθόνη (14" VGA CV 430/039), GS 1430 plus έγχρωμη οθόνη (14" VGA 430/031), GS 1455 plus έγχρωμη οθόνη (14" Super VGA), GS 1460 plus έγχρωμη οθόνη (14" IBM 8514/A), GS 1610 plus έγχρωμη οθόνη (16" VGA 1024x768). Η μεγάλη αυτή σειρά συμπληρώνεται από εκτυπωτές και modems. Μεταξύ άλλων κυκλοφορεί ένας Dot matrix καθώς και μια μεγάλη σειρά από modems σε ταχύτητες από 1200 έως 9600 bps. Σε λίγο καιρό η μεγάλη αυτή οικογένεια θα εμπλουτισθεί με δύο Η/Υ 80386/33MHz και 80486 Tower. Για περισσότερες πληροφορίες απευθύνεστε στη ΒΑΒΕΛ Η/Υ ΑΕΕ, Ερμού 122 ΑΘΗΝΑ ΤΚ 10555 τηλ. 01-3251861, Στουρνάρα 47 ΑΘΗΝΑ ΤΚ 10682 τηλ. 01-3616690, 3602043, FAX 3607142, Πατησίων 40 ΑΘΗΝΑ ΤΚ 10682 τηλ. 01-3605301, Συγγρού 224 ΑΘΗΝΑ ΤΚ 17672 τηλ. 01-9563576, Ν. Εγνατία 168 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ΤΚ 54638 τηλ. 031-840891.

ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ATARI (;;;)

Η λέξη Atari, κάποτε (ακόμα και σήμερα) ήταν συνώνυμο της παιχνιδομηχανής.

Το θρυλικό 2600 άφησε εποχή με τα "τούβλινα" γραφικά του και τον "μπιμπάτο" ήχο του.

Από τότε όμως, η Atari δεν προχώρησε σε αυτόν το τομέα, εκτός από μία επανέκδοση του 2600 που είχε απλώς ένα πιο κομψό κουτί και τελευταία την δημιουργία του Lynx που έκανε αίσθηση σαν έγχρωμη φορητή παιχνιδομηχανή.

Με κονσόλες όμως στην αγορά, όπως η Sega, το PC- Engine, τη Nintendo, το Neo Geo και άλλες, το 2600 όπως καταλαβαίνετε δεν έχει καμία ελπίδα συναγωνισμού και το μόνο όπλο που είχε, η χαμηλή τιμή του, το έχασε και αυτό όταν άρχισαν να κυκλοφορούν στην αγορά φτηνότερες ταϊβανέζικες μαϊμούδες.

Ετσι μετά το Lynx ετοιμάζεται το Panther, μία κονσόλα που θα βασίζεται φυσικά σε cartridge, αλλά δεν αποκλείεται και η ύπαρξη drive 3.5".

Προς το παρόν τίποτα δεν είναι σίγουρο, αλλά το Panther μάλλον θα έχει έναν 68000 στα 12MHz, και 4096 χρώματα στην οθόνη από παλλέτα 16 εκ. χρωμάτων και τετρακάναλο στερεοφωνικό τσιπάκι ήχου!!!

Η τιμή της υπολογίζεται γύρω στις 200£ και των παιχνιδιών γύρω στις 20£.

Φήμες όμως ακούγονται και για ακόμα ένα νέο μοντέλο με την κωδική ονομασία Jaguar.

Το μόνο που ξέρουμε είναι ότι θα είναι κάτι ανάμεσα σε STE και TT, θα παρουσιαστεί την άνοιξη του 91 και θα κοστίζει γύρω στις 750£.

Αναμένουμε αποκαλύψεις. Atari είναι αυτή.

ΠΟΡΤΟΓΑΛΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΧΑΘΗΚΑΝ ΣΕ ΕΠΙΔΡΟΜΗ ΚΥΒΕΡΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΩΝ

Πολεμικό ανακοινωθέν της 19/11/1990:



Μία σειρά από επιδρομές σε μαγαζιά έλαβε μέρος στην Πορτογαλία με σκοπό να περιοριστεί κάπως το σοβαρό πρόβλημα πειρατείας software που υπάρχει εκεί πέρα.

Τόσο μεγάλη είναι εκεί η πειρατεία ώστε είναι ανεμιγμένα στο πρόβλημα και πολλά μεγάλα καταστήματα του χώρου (ο κόσμος τό'χει τούμπανο...).

Σε πρώτη φάση έγιναν έφοδοι σε δέκα καταστήματα στα νότια της χώρας όπου βρέθηκαν και κατασχέθηκαν χιλιάδες πειρατικές κόπιες προγραμμάτων.

Οι αρχές είναι σίγουρες ότι ένας μεγάλος αριθμός ιδιοκτητών θα δικαστεί και καταδικαστεί με αυστηρές ποινές, ενώ προγραμματίστηκαν ακόμα επιδρομές στό Πόρτο και τη Λισσαβώνα.

Ενας σημαντικός παράγοντας των επιχειρήσεων, που θέλησε να παραμείνει ανώνυμος, δήλωσε χαρακτηριστικά "ότι όλες αυτές οι κινήσεις θα έχουν σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία μιάς εντελώς νέας αγοράς που θα είναι ανοιχτή για τον καθένα".

Εμείς το μόνο που έχουμε να προσθέσουμε είναι ότι ανεπιβεβαίωτες φήμες που ακούγονται τελευταία στον ελληνικό χώρο μιλάνε για κάποια αντίστοιχη επιχείρηση πριν ή μέσα στις γιορτές. Λέτε να έχουμε κανένα ΜΠΑΜ;...

ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ

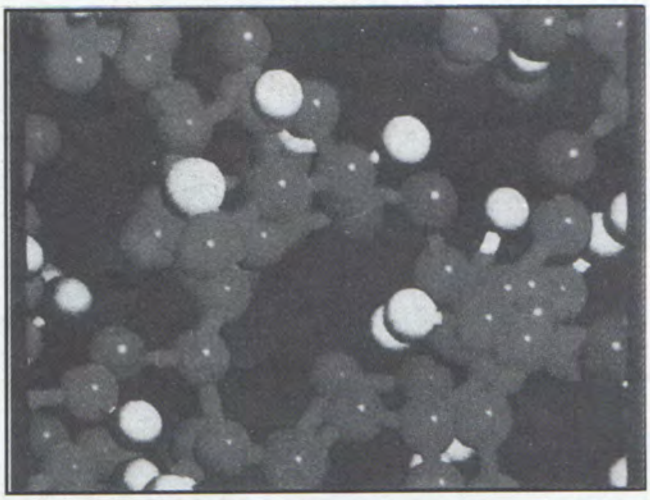


Αν κοιτάξετε τα ποντίκια που κυκλοφορούν στην αγορά θα διαπιστώσετε ότι λίγο πολύ όλα είναι ίδια. Το ίδιο τετραγωνισμένο σχήμα με ελαφρές ίσως καμπύλες και δύο ή τρία πανομοιότυπα κουμπιά. Μία ταϊβανέζικη όμως εταιρεία, η ICA Technology έβγαλε ένα ποντίκι που είναι όχι μόνο όμορφο αλλά και πολύ εργονομικό.

Ονομάζεται Aero Mouse και η καινοτομία του είναι ότι στο πάνω μέρος του έχει μία "σφαίρα" όπου βρίσκονται τα τρία κουμπιά. Επίσης στα αριστερά βρίσκεται ένας διακόπτης που φτάνεται εύκολα με τον αντίχειρα και ρυθμίζει την ανάλυση που φτάνει από 40dpi μέχρι τα 1000dpi. Το Aero Mouse είναι πλήρως συμβατό με το Microsoft Mouse και το Mouse Systems Mouse και βγαίνει σε τρεις εκδόσεις, που η μόνη τους διαφορά είναι το πακέτο και τα προγράμματα υποστήριξης, με τιμές από 15$ μέχρι 25$. Μπορείτε να απευθυνθείτε στην ICA Technology Inc. No. 1 Lane 86 Hsin Ming Rd, Nei-Hu, Taipei, Taiwan, R.O.C.

ΕΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ

Το Protein Visualizer είναι ένα εξειδικευμένο πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τρισδιάστατες απεικονήσεις πολύπλοκων πρωτεϊνικών δομών, να τις περιστρέψετε, να κάνετε zoom, να τις χωρήσετε και ό,τι άλλο



μπορείτε να φανταστείτε γύρω από δομές μορίων και ατόμων (μέχρι 5000 στην οθόνη!!!). Το Protein Visualizer απαιτεί έναν 286 με VGA και 640K. Η τιμή του είναι 495$ και για περισσότερες πληροφορίες... Synthetic Genetics, 10455 Roselle St. San Diego, CA 92121 (619) 587-0320.



OPTICAL CARD ΓΙΑ AT

Νέα δημιουργία της Canon στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών ονομάζεται Optical Card και είναι από μόνη της μία μικρή επανάσταση. Πρόκειται για μία μικρή σε μέγεθος κάρτα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από το RW-10 lazer drive της ίδιας εταιρείας. Η κάρτα έχει χωρητικότητα 2MB, δεν επηρεάζεται από ηλεκτρομαγνητικά πεδία και τα δεδομένα μπορούν να προστεθούν, αλλά όχι να σβηστούν (;;!!). Οσο για την ταχύτητα... Για περισσότερες πληροφορίες όμως, μπορείτε να απευθυνθείτε στην Canon.

ΓΙΑ ΑΓΡΑΜΜΑΤΑ PCs

Οι OCR είναι μία ειδική κατηγορία software που σε συνεργασία με έναν scaner, μπορεί να δώσει στον υπολογιστή σας τη δυνατότητα να διαβάσει κυριολεκτικά, κείμενα από κοινά βιβλία, περιοδικά γράμματα κλπ. Ο SX-Optical Character Reader της dtc μπορεί να αναγνωρίσει όχι μόνο αγγλικά αλλά και ξένες γλώσσες, να αποφεύγει σκόνες, άσχετες γραμμές, σχέδια και γραφικά και μέσω ενός ειδικού προγράμματος να "μάθει" να διαβάζει τα πάντα. Υποστηρίζει μία πληθώρα scaners της αγοράς και απαιτεί ένα AT με 640K και 2MB ελεύθερα στον σκληρό δίσκο. Κοστίζει 395$ και είναι προϊόν της Desktop Technology Corporation 986 mangrove, suite b sunnyvale CA.

MODEM ΜΕ ΜΝΗΜΗ ΕΛΕΦΑΝΤΑ !

Το Visionary 2400 XT είναι ένα modem που έχει μία μικρή διαφορά από τα άλλα.

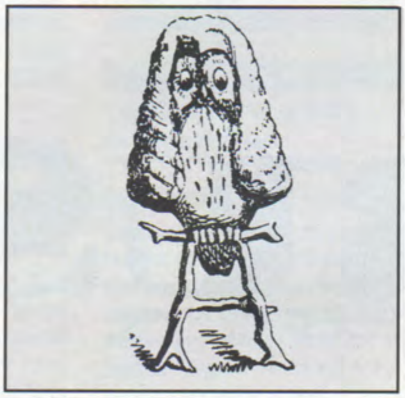
Εκτός από τα χαρακτηριστικά του, που είναι πάνω κάτω ίδια με αυτά ενός κοινού modem στα 2400, μπορεί να λάβει και να στείλει μηνύματα ακόμα και αν ο υπολογιστής είναι κλειστός!!

Φυσικά έχει και μία θύρα εκτυπωτή για να τυπώσετε τα τυχόν μηνύματα που θα λάβετε!!!

Ολα αυτά τα καταφέρνει με τη βοήθεια ενός 8085 και αρκετής μνήμης.

Συγκεκριμένα βγαίνει σε τρία μοντέλα που έχουν 8Kb, 256Kb ή 1Mb και τιμές 495$, 595$ και 745$ αντίστοιχα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Visionary Electronics Inc. 141 Parker Ave. San Francisco CA 94118, (415) 751-8811.



Συγγνώμη αλλά δεν βρήκαμε φωτογραφία ελέφαντα



ΕΝΑ JOYSTICK ΜΕ ΔΙΑΧΑΣΜΕΝΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ

Το εικονιζόμενο περιφερειακό, αν και με μια πρώτη ματιά μοιάζει μόνο με joystick, στην πραγματικότητα είναι και ποντίκι! Ονομάζεται Gravis Mousestick και είναι σίγουρα κάτι παράξενο. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία όμως, το Mousestick είναι ιδανικό για σχεδιασμό και animation, καθώς απλουστεύει και επιταχύνει την εργασία, αλλά και για τις πολύ λεπτομερείς εργασίες που χρειάζονται σε ένα CAD.

ΤΟΥ Σ. ΣΕΡΓΙΑΝΝΗ

ΟΔΗΓΟΣ VIRUS ΜΕΡΟΣ I



VIRUS AGLAIA



VIRUS ANTILUFUS

Το virus σαν αντικείμενο είναι μία πονεμένη ιστορία, που έχει οδηγήσει πολλούς χρήστες ανά την επικράτεια σε ψυχολογικές καταστάσεις που ποικίλουν από αυτή του Mel Gibson στο Φονικό Οπλο, μέχρι αυτή της Βάρθας Μούρτση στο "Αμάρτησα Για Τον ST Μου". Αν είσαστε νέοι ST users ίσως να νομίζετε ότι το πρόβλημα "virus" απασχολεί μόνο τους PC users και ότι στον ST μας "δεν γίνονται αυτά τα πράγματα". Και όμως υπάρχουν, ζουν ανάμεσά μας, έχουν τρυπώσει στις δισκέττες όσων δεν προσέχουν, περιμένουν υπομονετικά στη μνήμη του υπολογιστή μας, μπορούν να επιβιώσουν ακόμα και μετά από ένα θερμοπυρινικοβιολογικοχημικό reset και είναι έτοιμα να καταστρέψουν τα περιεχόμενα της δισκέττας σας (κατά προτίμηση αυτές με το Kick Off ή το Dungeon Master...), να γράψουν τραγούδια της Madona (γιαχ!) στον σκληρό σας δίσκο και να σας καταντήσουν ψυχικά ράκη. ΠΑΝΙΚΟΣ!!! Ψυχραιμίστε(!;) όμως, το USER είναι εδώ για να σας δώσει μαθήματα επιβίωσης. Πρώτο μέρος λοιπόν του άρθρου και εφαρμογή του ρητού "Μαθε τον εχθρό σου", (προσωπικά έχω μάθει όλες τις συνήθειες του νέου αρχισυντάκτη, χε, χε!!). Αρχή της λίστας των εχθρών λοιπόν, με τα Boot Viruses που μπορούν να γραφτούν στον boot sector της δισκέττας σας και μπορούν να αναπαραχθούν με ρυθμό Gremlins μέσα σε μπανιέρα με νερό. (Μα τι λέω;)

VIRUS #1

Ονομα: Signum/BPL Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 22 Νοεμβρίου 1987

Ονομα: Klaus Seligmann

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες. Κοιτάζει για ένα συγκεκριμένο κωδικό και αν τον βρει, τότε εκτελεί το πρόγραμμα που βρίσκεται στον boot sector της δισκέττας. Μέχρι στιγμής όμως δεν έχει παρατηρηθεί κάτι τέτοιο (;).

Σημειώσεις: Είναι ο πιο διαδεδομένος ιός του ST. Υπολογίζεται ότι σε όλο τον κόσμο υπάρχουν γύρω στις 1.500.000 "άρρωστες" δισκέττες!

VIRUS #2

Ονομα: Mad Virus/Fun Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 26 Μαρτίου 1988

Ονομα: Eerk Hofmeester

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες. Αφού αντιγραφεί πέντε φορές, μετά αρχίζει να παίζει με την video RAM, αλλάζοντας την οθόνη, ή παίζει με το τσιπάκι ήχου.

Σημειώσεις: Ενα σχετικά διασκεδαστικό virus, που είναι περισσότερο ενοχλητικό παρά καταστροφικό.

VIRUS #3

Ονομα: Mutant Signum/BPL virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: Καλοκαίρι του 1988

Ονομα: Anton Raves

Συμπτώματα: Καθιστά τη δισκέττα μη αναγνώσιμη, καταστρέφοντας το Bios Parameter Block.

VIRUS #4

Ονομα: ACA Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 29 Ιουνίου 1988

Ονομα: Little Joe

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες. Οταν αυτό γίνει δέκα φορές, καταστρέφει το track 0, όπου βρίσκεται το BPB και το FAT. Προέρχεται από τους ACA (ένα group από την Σουηδία – πανάθεμά τους).

VIRUS #5

Ονομα: Freeze Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 12 Ιουλίου 1988

Ονομα: Carsten Frischkorn

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες. Μόλις γίνει πρόσβαση στον sector 11 της δισκέττας (που βρίσκεται το directory) ενεργοποιείται και αρχίζει να κάνει τη λειτουργία του συστήματος όλο και πιο αργή, μέχρι που σταματάει τελείως.

VIRUS #6

Ονομα: Screen Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 12 Ιουλίου 1988

Ονομα: Carsten Frischkorn

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες, αλλά όχι σε αυτές που έχουν executable boot code. Μετά από έναν ορισμένο χρόνο μαυρίζει την οθόνη.

Σημειώσεις: Δουλεύει μόνο σε 02.06.1986 ROMs German (pre-blitter TOS).

VIRUS #7

Ονομα: C'T Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: Καλοκαίρι του 1988

Ονομα: Wim Nottroth

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και στο σκληρό δίσκο, χάρις σε ένα μη γνωστό Bios Rwabs call. Δεν φεύγει με reset. Οταν ενεργοποιηθεί, ή ημερομηνία γίνεται 1987 και σβήνει τα FATs όλων των δισκεττών και του σκληρο δίσκου.

Σημειώσεις: Αυτό το virus δημοσιεύτηκε στό γερμανικό περιοδικό Computer &

Technik. O συντάκτης ισχυρίστηκε ότι το "βρήκε" σε μία δισκέττα του και δημοσίευσε ένα listing, έτσι ώστε οι αναγνώστες να το τροποποιήσουν όπως θέλουν αυτοί. Εμφανίζει στην οθόνη το μήνυμα "ARRRGGGHHH Diskvirus hat wieder zugeschlagen".

VIRUS #8

Ονομα: Maulwurf I Virus, English TOS version

Ημερομηνία ανακάλυψης: 3 Σεπτεμβρίου 1988

Ονομα: Joerg Kruse

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και ενεργοποιείται όταν αλλάξουν οι μεταβλητές VBL ή Get_bpb του συστήματος. Εμφανίζει το μήνυμα "Maulwurf I - SSG Subversive Software Group" στην οθόνη και σταματάει το σύστημα. Δεν φεύγει με reset. Προέρχεται από το Subversive Software Group (ένα group από τη Γερμανία - κακό χρόνο να'χουν).

VIRUS #9

Ονομα: Bayerische Hacker Post Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 10 Σεπτεμβρίου 1988

Ονομα: Henrik Alt

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και τίποτα άλλο!

Σημειώσεις: Φτιάχτηκε στην Γερμανία από το Bayerische Hacker Post, ένα μικρό computer user's group που εκδίδει και ένα μικρό περιοδικό, που έγραφε ότι το virus δεν έφευγε με reset και ότι μπορούσε να γράψει σε write protected δισκέττες(!). Φυσικά είναι ψέμματα.

VIRUS #10

Ονομα: Lab-Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 10 Σεπτεμβρίου 1988

Ονομα: Henrik Alt

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και όταν αυτό γίνει δέκα φορές τότε μαυρίζει την οθόνη.

Σημειώσεις: Είναι μία τροποποιημένη έκδοση του BHP virus.

VIRUS #11

Ονομα: FAT-Virus/Swiss/Blot

Ημερομηνία ανακάλυψης: 1 Μαίου 1988

Ονομα: George Woodside

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες, εκτός από αυτές που έχουν εκτελέσιμο boot sector code. Χρησιμοποιεί χρονικές καθυστερήσεις για να αποφεύγει την επισήμανση. Μετά από λίγο αρχίζει να έχει πρόσβαση σε τυχαίες περιοχές της μνήμης, με αποτέλεσμα memory errors, βόμβες ή καταστροφή δεδομένων. Ενα τυπικό σύμπτωμα είναι τελείες που εμφανίζονται τυχαία στην οθόνη. Δουλεύει μόνο σε 02-06-1986 ROMs German pre-blitter TOS..

Σημειώσεις: Είναι μεγαλύτερο από τον bootsector και έτσι χρησιμοποιεί τον τελευταίο FAT sector για να γραφτεί. Είναι κατασκευασμένος μάλλον στην Ελβετία.

VIRUS #12

Ονομα: Ghost Virus/Mouse Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 20 Νοεμβρίου 1988

Ονομα: Carmen Brunner

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και, αφού αντιγραφεί δέκα φορές, αναστρέφει την κίνηση του ποντικιού στον άξονα Y. Ισως κατασκευασμένο από κάποιον Pash από το Doncaster, England (να του καεί ο υπολογιστής). Δεν φεύγει με reset.

Σημειώσεις: Αυτό το virus είναι το περισσότερο διαδεδομένο στην Ελλάδα, αλλά και στην Αγγλία, Σουηδία, Ολλανδία και Γερμανία.

VIRUS #13

Ονομα: 5th Generation Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 6 Δεκεμβρίου 1988

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες όταν γίνει κλήση Bios Rwabs που χρησιμοποιούν οι εντολές Xbios Flop_rd και Flop_wr, αλλά μόνο στο A drive και όταν ο κώδικας είναι εκτελέσιμος. Οταν αντιγραφεί πέντε φορές καταστρέφει τους πρώτους 34 sectors στην δισκέττα, καταστρέφοντας τα FAT, bootsector και directory.

VIRUS #14

Ονομα: Oli Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 10 Δεκεμβρίου 1988

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και στον σκληρό δίσκο, αλλά μόνο μέχρι 20 φορές.

Σημειώσεις: Είναι άγνωστο τι κάνει, αλλά δεν φεύγει με reset.

VIRUS #15

Ονομα: Maulwurf I Virus, German TOS version

Ημερομηνία ανακάλυψης: 1 Ιανουαρίου 1989

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Δείτε το virus #8

VIRUS #16

Ονομα: Kobold #2 Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 2 Ιανουαρίου 1989

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες. Είναι προγραμματισμένο με μία πολύ δύσκολη μέθοδο. Δεν ξέρει κανείς τι κάνει. Υπάρχουν φήμες ότι κάνει format στον σκληρό δίσκο, αλλά το μόνο σίγουρο είναι ότι αντιγράφεται στο drive A και αυτό γίνεται αφού έχουν γίνει δυο reset.

Σημειώσεις: Προέρχεται μάλλον από την Γερμανία και εμφανίζει το μήνυμα "Kobold #2 Aktiv". Δεν φεύγει με reset.

VIRUS #17

Ονομα: Mutant MAD Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: Ιανουάριος του 1989

Ονομα: Frits Couwenberg

Συμπτώματα: Δείτε το virus #2

Σημειώσεις: Είναι ένας αποτυχημένα μεταλλαγμένος ιός, που συχνά κάνει crash.

VIRUS #18

Ονομα: First Mutant Antivirus #1

Ημερομηνία ανακάλυψης: 28 Ιανουαρίου 1989

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες, εκτός από αυτές που έχουν εκτελέσιμο boot sector code.

Σημειώσεις: Είναι ένα αποτυχημένα μεταλαγμένο antivirus, που συχνά κάνει crash.

VIRUS #19

Ονομα: Goblin Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 3 Απριλίου 1989

Ονομα: Clive Duberley

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και κάνει κάτι με τον disk buffer και την οθόνη. Μπορεί να χαλάσει δεδομένα στη δισκέττα. Εμφανίζει το μήνυμα "The Green Goblins Strike Again".

Σημειώσεις: Δεν έχει αναλυθεί τελείως. Ισως προέρχεται από την Αγγλία.

VIRUS #20

Ονομα: Second Mutant Antivirus #1

Ημερομηνία ανακάλυψης: 6 Μαρτίου 1989

Ονομα: Thomas Gathen

Συμπτώματα: Οδηγεί σε crash και είναι ένα μεταλλαγμένο antivirus#1. Δεν καταστρέφει τίποτα. Ισως δεν πολλαπλασιάζεται!

VIRUS #21

Ονομα: Counter Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: Μαίο του 1989

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του στα drive A και B. Κρατάει πόσες φορές έχει αντιγραφεί, αλλά δεν κάνει τίποτα άλλο.

VIRUS #22

Ονομα: Help Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: Σεπτέμβριος του 1988

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Δεν μπορούμε να το θεωρήσουμε virus, γιατί δεν μπορεί να αντιγραφεί. Οταν κάνετε boot οδηγεί σε crash.

VIRUS #23

Ονομα: Random Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: Σεπτέμβριος του 1988

Ονομα: 'Αγνωστο

Συμπτώματα: Αντιγράφει τον εαυτό του στα drive A και B. Αν υπάρχει hard disk ή RAMdisk δεν δουλεύει καθόλου. Μετά από μερικές αλλαγές δισκέττας αρχίζει να γράφει τυχαία στη μνήμη με αποτέλεσμα crash.

VIRUS #24

Ονομα: Gauweiler Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 12 Ιουλίου 1989

Ονομα: Harald Wend

Συμπτώματα: Δεν φεύγει με reset και ενεργοποιείται μετά το δεύτερο. Εμφανίζει το μήνυμα "AIDS - Gauweilers Rache".

VIRUS #25

Ονομα: Evil Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 23 Μαίου 1989

Ονομα: Jeremy Hughes

Συμπτώματα: Δεν φεύγει με reset και εμφανίζει το μήνυμα "EVIL ! - A Gift from Old Nick". Δεν είναι γνωστό τι ακριβώς κάνει.

Σημειώσεις: Προέρχεται από την Αγγλία και μπορούσε να ξεγελάει τα παλιότερα antivirus.

VIRUS #26

Ονομα: P.M.S. Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 24 Μαίου 1989

Ονομα: Mark Thompson

Συμπτώματα: Δεν είναι γνωστά.

Σημειώσεις: Περιέχει ένα μήνυμα copyright 1987. Αυτό το virus πρέπει να είναι πάρα πολύ παλιό.

VIRUS #27

Ονομα: Mutant Ghost Virus

Ημερομηνία ανακάλυψης: 15 Ιουνίου 1989

Ονομα: R. de Groen

Συμπτώματα: Δείτε το Virus #12. Είναι ένα αποτυχημένα μεταλλαγμένο Ghost Virus που συχνά κάνει crash.

Η στήλη "Ονομα" αναφέρεται σ' αυτόν που πρωτοσυνάντησε το virus. Τα λίγα αυτά virus από μας για σας. Βέβαια έπεται συνέχεια

STAY COOL AMIGA MAGIC

ΤΟΥ R. GRELLONI

Γειά και χαρά σας Amiga Users. Το θέμα μας σημέρα θα είναι, τι άλλο από tips και tricks για το MEGA (όχι κανάλι) Commodore Amiga. Είσαστε έτοιμοι; Πάμε.

ΕΝΑ ΚΑΛΟ ΤΙΡ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΣΑΣ

Συνήθως εάν θέλετε να αλλάξετε τη ρύθμιση του εκτυπωτή σας, φορτώνετε το πρόγραμμα preferences. Ετσι δεν είναι;

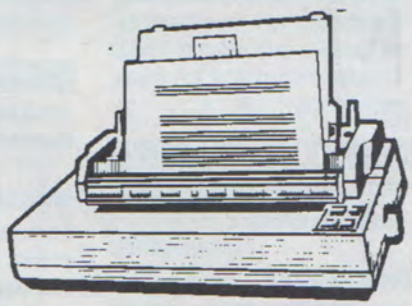
Λοιπόν τέρμα πια το preferences, γιατί, αν δεν το ξέρατε, οι drivers των εκτυπωτών που υπάρχουν στη δισκέττα workbench στο directory DEVS είναι αυτόνομα προγράμματα που μπορούν να τρέξουν κατ'ευθείαν και όχι μόνο μέσα από το preferences (ή κάποιο άλλο πρόγραμμα επιλογής εκτυπωτών).

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αντιγράψετε τον driver του εκτυπωτή που σας ενδιαφέρει στο βασικό directory και να τον φορτώνετε από το cli.

Τώρα εάν θέλετε να έχει και icon, ώστε να τον φορτώνετε μέσα από το workbench, τότε αντιγράψτε και να αρχείο .info.

Αυτό πως γίνεται;

1>COPY sys:devs/printers/epson sys:epson αντιγράφετε στο sys τον driver για Epson εκτυπωτή (ο οποίος Epson είναι και για τους Star, που



συνήθως χρησιμοποιούν οι χρήστες της Amiga).

1>COPY CLI.info Epson.info κάνετε ένα αντίγραφο του CLI.info για τον driver του Epson, με το όνομα Epson.info.

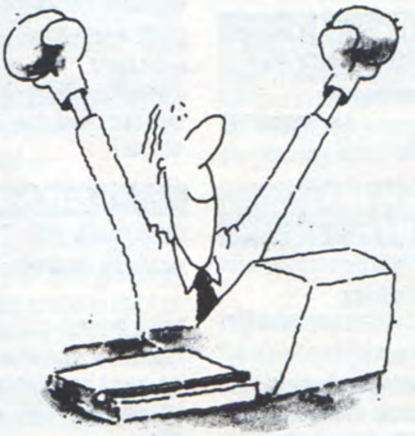
Τώρα μπορείτε να το φορτώσετε είτε από το CLI, είτε από το περιβάλλον Workbench. (Και μια και αναφερθήκαμε σε φακέλλους .info, να σας πω ότι αυτοί οι φακέλλοι περιέχουν εκτός από το icon των προγραμάτων, στοιχεία για το μήκος, το είδος της εφαρμογής, πόσα K μνήμη καταλαμβάνει και εάν καλείται από κάποια άλλη εφαρμογή).

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ CTRL

Κάθε υπολογιστής που σέβεται τον εαυτό του προσφέρει στο πληκτρολόγιό του μερικές συντομογραφίες.

Εκτός απ'αυτές που έχουμε πει μέχρι τώρα, καλό θα ήταν να σας πω - εάν βέβαια δεν τα ξέρετε- τους διάφορους συνδυασμούς πλήκτρων με το πλήκτρο CTRL.

Λοιπόν, όπως ήδη είπαμε, ο πιο χρήσιμος συνδυασμός είναι αυτός του CTRL-D.



Αυτός ο συνδυασμός μας βοηθάει να σταματήσουμε τη λειτουργία κάποιου start-up αρχείου.

Αλλοι χρήσιμοι συνδυασμοί που θα πρέπει να ξέρετε είναι:

CTRL-C σταματάει μια εντολή του CLI
CTRL-H ίδια λειτουργία με το πλήκτρο delete
CTRL-J ίδια λειτουργία με το πλήκτρο tab
CTRL-K ανεβάζει τον κέρσορα μια γραμμή πάνω
CTRL-L σβήνει το παράθυρο (το ίδιο με το Esc-C)
CTRL-M ίδια λειτουργία με το πλήκτρο Enter
CTRL-N ενεργοποιεί ένα νέο σετ χαρακτήρων (αυτό μπορεί να σας φανεί χρήσιμο σε περίπτωση που φτιάχνετε ελληνικούς χαρακτήρες)
CTRL-O επαναφέρει το κανονικό σετ χαρακτήρων
CTRL-X καθαρίζει τα περιεχόμενα της γραμμής που βρίσκεστε

Αυτά και με το πλήκτρο CTRL, όμως τώρα ας δούμε κάτι διαφορετικό:

ΚΑΝΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ 16% TURBO!!!

Ναι, καλά διαβάσατε έσεις που θέλετε να έχετε μια πιο δυνατή amiga από τους φίλους σας, χωρίς να ξοδέψετε μια ολόκληρη περιουσία (το ολόκληρη περιουσία πάει στους accelerators που κυκλοφορούν στην αγορά και η τιμή τους ξεκινάει από 140000 δρχ. ο πιο φτηνός.)

Βέβαια η αύξηση της ταχύτητας δε θα είναι δραματικά υψηλή, αλλά 16% είναι 16% !!.

Λοιπόν, κατ'αρχήν η πατέντα που ακολουθεί είναι ενός amiga freak (και καλού μου φίλου), που δουλεύει στην Αμερική και αφορά σ'αυτούς που έχουν ήδη ανοίξει την Amiga τους και ξέρουν να ξεχωρίζουν έναν motorolla από έναν 6502. (Yo! Welten this is your pattend for AMIGA 500, you have to learn some Greeks!) Και μετά από το σύντομο ξένο scrolling, ε συγγνώμη μήνυμα, το μυστικό είναι αρκετά απλό, αγοράστε απλά έναν 68010 !!!!.

Τόσο απλό; Ναι τόσο απλό και χωρίς κολλητήρια, χωρίς καλώδια χωρίς τίποτα παρά μόνο ένα τσιπάκι (Τι τσιπάκι, Τσίπαρο καλύτερα!!).

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ξηλώσετε από τη βάση του τον 68000 (το μεγαλύτερο τσιπ που υπάρχει επάνω στο board) και να τοποθετήσετε τον 68010 (κατά την ίδια φορά βέβαια). Το τσιπ 68010 της Motorola είναι 99,9 % συμβατό με το παλιό, αλλά αργό σας τσιπ.

Ελπίζω βέβαια η amiga σας να μην είναι τόσο παλιά ώστε να έχει τον 68000 κολλημένο στο board. Εάν τον έχει κολλημένο και δεν τα πάτε καλά με τα κολλητήρια, καλύτερα πηγαίνετε με το board και το τσιπ παραμάσχαλα στο κοντυνότερο service τηλεοράσεων για να σας ξεκολλήσει το παλιό και να σας κολλήσει το καινούριο.

Τώρα, σε περίπτωση που υπάρχει βάση, παίρνετε ένα κατσαβίδι (πλατύ) και τοποθετείτε τη μύτη του κάτω από το τσιπ που πρόκειται να βγάλετε. Το τραβάτε ελαφρά και κατόπιν τοποθετείτε ελαφριά και ευγενικά(!) το καινούριο σας τέρας.

Αφού ξαναβιδώσετε καπάκια κυλινδροπίστονα κλπ, ανοίγετε και τι βλέπετε; Καλά, τι περιμένατε να δείτε; Την ίδια συνηθισμένη σας Amiga θα δείτε και πάλι, με μόνη διαφορά την αύξηση της ταχύτητας της.

Εάν δεν δείτε αύξηση στην ταχύτητα κάτι δεν πάει καλά.

Η κάποιο από τα ποδαράκια του τσίπ δεν πάτησε μέσα στις τρύπες της βάσης, ή είσαστε πολύ ηλεκτρισμένο άτομο και με τα #$%&*^# χερά σας κάψατε το νέο σας τσιπ. Τι να κάνουμε πάρτε άλλο!!.

ΚΑΙ ΜΙΑ ΠΟΥ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ HARDWARE

Ενας γνωστός μου που έχει Amiga 2000 πήρε δεύτερο drive για να το τοποθετήσει στη δεύτερη θέση που έχει για drive.

Το drive ολοκαίνουριο (ένα Cumana), το τοποθέτησε, έβαλε το καλώδιο δεδομένων, έβαλε και το καλώδιο τροφοδοσίας, άνοιξε το διακόπτη αλλά τίποτα, το δεύτερο drive δεν κουνούσε με τίποτα.

Για να μην σας τύχει και σε σας τέτοιο πράγμα, καλό θα ήταν πριν πάτε να βρίσετε τον πωλητή που σας πούλησε χαλασμένο drive, να προσέξετε ότι η 2000, έχει στο mother board διάφορα jumpers (βραχυκυκλωτές), τα οποία για να υπάρχουν κάποιο ρόλο θα παίζουν:

J301 : Οταν βάζετε δεύτερο drive, κλείνετε αυτό το jumper. Αντίθετα, με ένα drive μένει ανοιχτό.

J500 : Αυτό το jumper όταν είναι κλειστό είναι ενεργοποιημένη η μνήμη 512 K στην περιοχή $C00000.



Ανοιχτό την απενεργοποιεί. Επίσης υπάρχουν και άλλα jumpers, όπως:

J101: Που είναι για τη λειτουργία του FatAgnus (την μεταφορά δεδομένων)

J200 : Jumper για light pen

J300 : Θέτει το χρόνο που χρησιμοποιείται από το 50/60 Hz CIA Timer τσιπ.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ DRIVE



Στην A500 χρειάζεται συχνά να βγάζετε το βύσμα του δεύτερου drive γιατί δημιουργεί προβλήματα σε μερικά προγράμματα και να γιατί .

Το drive αυτό καταλαμβάνει 30K μνήμης, που ίσως καποιο πρόγραμμα τα χρειάζεται.

Εσείς βέβαια έχετε βαρεθεί να βγαζετε, να βάζετε, να ξαναβγάζετε.

Και όλα αυτά γιατί το drive σας δεν έχει ένα διακοπτάκι να το απομονώνει. Καιρός λοιπόν να βάλετε ένα.

Το μόνο που θα χρειαστείτε είναι ένα μικρό διακοπτάκι και δύο καλωδιάκια. Ανοίγετε το βύσμα του drive και βρίσκετε το pin 21, κόβετε το καλώδιο και ενδιάμεσα στο καλώδιο και στο βύσμα, τοποθετείτε, ή καλύτερα κολλάτε, το διακοπτάκι σας.

Τώρα είστε έτοιμοι να ανοιγοκλείνετε χωρίς κόπο το δεύτερο σας drive.

Ε, ΝΑ ΚΟΙΜΗΘΟΥΜΕ ΚΑ ΕΜΕΙΣ ΛΙΓΟ



Εδώ τελειώσαμε και για αυτό το μήνα (και βέβαια και για αυτή τη μέρα). Υπνος γλυκός και ζεστός με περιμένει μέσα στο υπνοδωμάτιό μου. Τον άλλο μήνα θα σας μάθω να απομονώνετε και το extra μισό megabyte, που σας πήρε ο πατέρας σας (και επειδή το βρήκε φτηνό σε σύγκριση με το άλλο που είχε διακόπτη, εσείς κάθεστε και γίνεστε Atarοβιοι.

Ξέρετε, σήκωμα η amiga, άνοιγμα από κάτω, βγάλσιμο της μνήμης κλπ). Καληνύχτα και Stay Cool... YO !.

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

ΓΕΝΙΚΑ

Το χειρότερο πράγμα που μπορεί να συμβεί σε ένα χρήστη υπολογιστή είναι να χάσει ξαφνικά τα αρχεία του σκληρού του δίσκου τη στιγμή που δεν έχει κρατήσει αντίγραφά τους. Για το λόγο αυτό η Microsoft δίνει μαζί με το MS-DOS ένα πρόγραμμα για δημιουργία αντιγράφων, το BACKUP. Αυτό όμως είναι τόσο αργό και χρησιμοποιεί τόσο πολλές δισκέττες για να κρατάει τα αντίγραφα, ώστε σύντομα παρουσιάστηκαν στην αγορά προγράμματα πολύ πιο γρήγορα και πιο αποτελεσματικά από αυτό. Ο Peter Norton

NORTON BACKUP

Η ΟΠΟΙΟΣ ΦΥΛΑΕΙ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΤΟΥ, ΤΑ ΕΧΕΙ ΟΛΑ

είναι πασίγνωστος για τα περίφημα Norton Utilities που δημιούργησαν μια ολόκληρη αγορά στο χώρο των συμβατών με IBM υπολογιστών. Από τη συλλογή των βοηθημάτων του δε θα μπορούσε να λείψει και ένα πρόγραμμα αρχειοθέτησης αντιγράφων του σκληρού δίσκου. Το NORTON BACKUP που παρουσιάστηκε το 1990 είναι σίγουρα ένα πρόγραμμα αντάξιο του δημιουργού του.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Η καλαίσθητη κασσετίνα με το πρόγραμμα προδιαθέτει ευνοϊκά το χρήστη. Μέσα της βρίσκονται οι δύο δισκέττες του προγράμματος (προστατευμένες, για το φόβο ιών ή ατυχήματος...), και το εγχειρίδιο του προγράμματος που περιλαμβάνει σχεδόν εκατόν πενήντα σελίδες. Είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει και παρουσιάζει αναλυτικά όλες τις πτυχές του προγράμματος, χωρίς να δημιουργεί ερωτηματικά ακόμη και στον πιο άπειρο χρήστη. Σίγουρα ανήκει στα υπέρ του προγράμματος. Ας δούμε όμως το ίδιο το πρόγραμμα. Τοποθετώντας την πρώτη δισκέττα στον οδηγό δισκέττας A, τρέχουμε το πρόγραμμα εγκατάστασης. Εκεί ορίζουμε το επίπεδο στο οποίο θα τρέχει το πρόγραμμα (Βασικό, Προχωρημένο ή Προκαθορισμένο - αλλά περισσότερα για αυτό αργότερα), το είδος του ποντικιού που χρησιμοποιούμε, αν υπάρχει, το είδος της οθόνης και των οδηγών δισκέττας. Ακολουθεί ο έλεγχος του chip 'Αμεσης Προσπέλασης στη Μνήμη (DMA), όπου καθορίζεται αν είναι αξιόπιστη η ταχεία μεταφορά των δεδομένων μεταξύ της μνήμης και του δίσκου. Αυτό γίνεται για λόγους ασφαλείας, καθώς το NORTON BACKUP χρησιμοποιεί τη DMA για να πετύχει μεγαλύτερη ταχύτητα στη λειτουργία του. Αν το τέστ αποτύχει, χρησιμοποιείται χαμηλότερη ταχύτητα προσπέλασης, ώστε να διατηρείται η αξιοπιστία του συστήματος, έτσι όμως αυξάνεται ο χρόνος που χρειάζεται για την ολοκλήρωση της εργασίας του προγράμματος. Μετά από το τέστ αυτό, μας δίνεται η δυνατότητα να τροποποιήσουμε τα περιεχόμενα των αρχείων CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT, ώστε να δουλεύουμε ευκολότερα με το πρόγραμμα. Η όλη διαδικασία δεν κρατάει παραπάνω από πέντε λεπτά της ώρας. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του προγράμματος είναι η γρήγορη λειτουργία, η χρήση του ποντικιού για όλες τις εργασίες, η μεγάλη προστασία των δεδομένων με χρήση πολλαπλών ελέγχων για την ακεραιότητά τους, η συμπίεσή τους κατά 30% περίπου, η ύπαρξη βοήθειας με το πάτημα ενός πλήκτρου από κάθε σημείο του προγράμματος και η μεγάλη ποικιλία αρχείων παραμέτρων που μπορεί να ορίσει ο χρήστης για να κάνει τη λειτουργία του προγράμματος αυτόματη.

Η ΑΡΧΕΙΟΘΕΤΗΣΗ

Ας τα δούμε πιο αναλυτικά. Το πρόγραμμα τρέχει δίνοντας "NBACKUP" στη γραμμή εντολών του DOS. Παρουσιάζεται ένα μενού από το οποίο ο χρήστης μπορεί να επιλέξει Αρχειοθέτηση, Αποκατάσταση, Αλλαγή των παραμέτρων του προγράμματος, ή μπορεί να επιστρέψει στο λειτουργικό σύστημα. Επιλέγοντας την Αρχειοθέτηση μεταφερόμαστε στην οθόνη αρχειοθέτησης, η οποία διαφέρει ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο τρέχουμε το πρόγραμμα. Στο Βασικό επίπεδο μπορούμε να επιλέξουμε το drive στο οποίο θα γραφούν τα αντίγραφα, τον τύπο αρχειοθέτησης, τα αρχεία που θα αντιγραφούν και μερικές ακόμη παραμέτρους. Η αρχειοθέτηση μπορεί να είναι Πλήρης, Αυξητική, Διαφορική, Πλήρης Αντιγραφή ή Αυξητική Αντιγραφή.

Η Πλήρης αρχειοθέτηση αντιγράφει βέβαια όλα τα αρχεία και αλλάζει τη σημαία αρχειοθέτησής τους (archive flag), ενώ η Αυξητική αρχειοθέτηση αντιγράφει μόνο εκείνα τα αρχεία που έχουν δημιουργηθεί ή αλλάξει μετά την προηγούμενη Πλήρη ή Αυξητική αρχειοθέτηση και αλλάζει τη σημαία αρχειοθέτησης. Το ίδιο κάνει και η Διαφορική αρχειοθέτηση, χωρίς όμως να μεταβάλλει τη σημαία, ενώ ανάλογα με την Πλήρη και την Αυξητική αρχειοθέτηση δουλεύουν η Πλήρης Αντιγραφή και η Αυξητική Αντιγραφή, χωρίς να μεταβάλλουν τη σημαία αρχειοθέτησης των αρχείων. Οι επιλογές που προσφέρονται είναι οι ακόλουθες: Επαλήθευση των δεδομένων, Συμπίεσή τους, Διόρθωση Σφαλμάτων στις δισκέττες, Φορμάρισμα όλων ή μερικών από τις δισκέττες και Ηχητικές ειδοποιήσεις. Μπορείτε ακόμη να καθορίσετε ότι θέλετε να σας ζητείται η άδεια πριν να γραφτούν δεδομένα σε ήδη χρησιμοποιημένο δίσκο και να ορίσετε έξοδο στο DOS μετά το τέλος της αρχειοθέτησης. Για να επιλέξετε τα αρχεία που θέλετε να αντιγραφούν μπορείτε να τα σημειώσετε ένα-ένα, ή να σημειώσετε ένα κατάλογο (directory), οπότε αυτόματα σημειώνονται όλα τα αρχεία που περιέχονται σε αυτόν. Από την άλλη μεριά, μπορείτε να απορρίψετε και συγκεκριμένα αρχεία, ώστε να μην αντιγραφούν.

Τα παραπάνω ισχύουν για το Βασικό επίπεδο λειτουργίας.

Αν είχατε επιλέξει το Προχωρημένο επίπεδο, τότε εκτός από τα παραπάνω σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε να φορτώσετε ένα αρχείο παραμέτρων στο οποίο είναι αποθηκευμένες οι επιλογές σας, οπότε η δουλειά σας γίνεται ευκολότερη. Ακόμη, μια επιλογή του Προχωρημένου επιπέδου είναι να ζητήσετε την αυτόματη περίληψη των υποκαταλόγων ενός επιλεγμένου καταλόγου, ή την απόρριψη αρχείων με βάση το όνομα ή την επέκτασή τους. Επίσης οι παράμετροι αρχειοθέτησης είναι περισσότερες.

Μπορείτε να ορίσετε τον τύπο της συμπίεσης ώστε να χρειάζεται λιγότερος χρόνος ή λιγότερες δισκέττες και να ορίσετε φορμάρισμα κατά τα πρότυπα του DOS ή του ειδικού συστήματος του Norton, που προσφέρει μεγαλύτερη χωρητικότητα.

Τέλος, αν το πρόγραμμα λειτουργεί στο Προκαθορισμένο επίπεδο, τότε μπορείτε μόνο να επιλέξετε το αρχείο με τις παραμέ-

τρους και το drive όπου θα γίνει η αρχειοθέτηση. Οι άλλες παράμετροι παίρνονται υποχρεωτικά από το αρχείο παραμέτρων. Αφού κάνετε τις παραπάνω ενέργειες ανάλογα με το επίπεδο του προγράμματος, μπορείτε να ξεκινήσετε την αρχειοθέτηση. Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκεται η ένδειξη του απαιτούμενου χρόνου και των απαιτούμενων δισκεττών, καθώς και ο αριθμός των αρχείων. Αν δείτε πως ο χρόνος είναι πολύς ή οι διαθέσιμες δισκέττες σας λίγες, μπορείτε να σταματήσετε ή να μεταβάλλετε τις επιλογές σας.

Επιλέγοντας να αρχίσετε την αντιγραφή, η οθόνη αλλάζει και χωρίζεται σε τέσσερα μέρη. Επάνω δεξιά φαίνεται ο κατάλογος από τον οποίο γίνεται η αρχειοθέτηση και επάνω αριστερά τα αρχεία που αντιγράφονται κάθε στιγμή.

Στο κάτω δεξιά μέρος δίνονται πληροφορίες για το drive στο οποίο γίνεται η αντιγραφή, την πρόοδο της αντιγραφής, το χρόνο που έχει περάσει, το ποσοστό των αντιγραμμένων αρχείων, ενώ υπάρχει και ένας δείκτης που δείχνει κατά πόσο υπάρχουν δεδομένα έτοιμα για γράψιμο στο δίσκο. Αυτό γίνεται επειδή, όσο τα δεδομένα γράφονται στο δίσκο, το πρόγραμμα προετοιμάζει άλλα, οπότε αν το σύστημά σας είναι γρήγορο, τότε και οι δύο εργασίες γίνονται σχεδόν ταυτόχρονα.

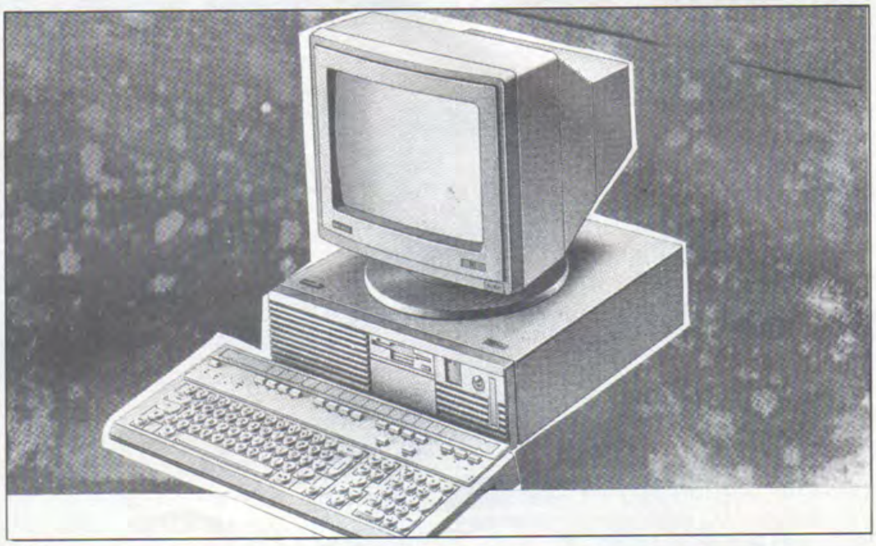
Το τελευταίο τμήμα, στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης, δίνει στατιστικές πληροφορίες για τον τύπο της αρχειοθέτησης και της επαλήθευσης, το όνομα του αρχείου παραμέτρων που βρίσκεται σε ενέργεια, το όνομα του αρχείου όπου αποθηκεύονται οι πληροφορίες για την τωρινή αρχειοθέτηση και μια σύγκριση του χρόνου και του αριθμού των δισκεττών που έχει εκτιμηθεί ότι απαιτούνται και αυτών που έχουν ήδη απαιτηθεί.

Το πρόγραμμα καταλαβαίνει πότε υπάρχει δισκέττα στο drive και ειδοποιεί μόνο για να την αλλάξετε, όποτε χρειάζεται. Γι'αυτό το λαμπάκι μένει συνέχεια αναμμένο. Η ολη διαδικασία κυλάει ομαλά και χωρίς προβλήματα.

Η ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η αντίστροφη διαδικασία ακολουθείται όταν θέλουμε να αποκαταστήσουμε κάποια αρχεία από τις δισκέττες στο σκληρό δίσκο. Από την αρχική οθόνη, επιλέγουμε Αποκατάσταση, οπότε μας προσφέρονται πάλι ορισμένες επιλογές ανάλογα με το επίπεδο του προγράμματος.

Στο Βασικό επίπεδο, επιλέγετε το drive από το οποίο θα γίνει η αποκατάσταση, το αρχείο με τις πληροφορίες για την αρχειοθέτηση που θα χρησιμοποιηθεί για να γίνει η αποκατάσταση, τα συγκεκριμένα αρχεία που



θέλετε να αποκαταστήσετε και ορισμένες ακόμη επιλογές αποκατάστασης. Μπορείτε ακόμη να αναδημιουργήσετε το αρχείο με τις πληροφορίες αρχειοθέτησης, αν έχει καταστραφεί. Οι επιλογές αποκατάστασης σας δίνουν τη δυνατότητα να επαληθεύετε τα δεδομένα σας κατά την αποκατάσταση και να ερωτάστε πριν από τη μεταβολή αρχείων που υπάρχουν στο σκληρό σας δίσκο. Οι τρόποι με τους οποίους επιλέγετε τα αρχεία που θέλετε να αποκαταστήσετε είναι ίδιοι με αυτούς κατά την αρχειοθέτηση.

Στο Προχωρημένο επίπεδο μπορείτε ακόμη να ορίσετε τον τύπο της επαλήθευσης και το ποιες κατηγορίες αρχείων θέλετε να μεταβληθούν, το αν θα αλλάζει η σημαία αρχειοθέτησης των αποκαθιστάμενων αρχείων, το αν θα αποκαθιστούνται οι άδειοι κατάλογοι, το drive και τον κατάλογο στον οποίο θα γίνει η αποκατάσταση και το αν πρέπει μετά το τέλος της αποκατάστασης να περάσετε στο DOS. Τέλος, στο προκαθορισμένο επίπεδο μπορείτε μόνο να επιλέξετε το αρχείο με τις παραμέτρους, το drive στο οποίο θα γίνει η αποκατάσταση και τα αρχεία που θα αποκατασταθούν.

Αφού ορίσετε τα παραπάνω, έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα σε Αποκατάσταση ή Επαλήθευση των επιλεγμένων αρχείων.

Η επαλήθευση διαβάζει απλά τα αρχεία από τις δισκέττες χωρίς να τα γράφει στο σκληρό δίσκο, δίνοντάς σας την ευκαιρία να ελέγξετε την ακεραιότητα των αντιγράφων σας.

Η Αποκατάσταση κάνει αυτό ακριβώς που λέει το όνομά της.

ΑΛΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το πρόγραμμα έχει και άλλες ιδιότητες που το κάνουν εύχρηστο και δυνατό.

Μπορείτε να ορίσετε μακροεντολές και να τις αποθηκεύσετε σε αρχείο. Μπορείτε ακόμη να χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα μέσα από batch αρχεία, ώστε η εργασία σας να γίνεται τελείως αυτόματα.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το πρόγραμμα είναι άνετο, φιλικό και προσφέρει άμεση βοήθεια όποτε τη χρειαστείτε.

Τα διαφορετικά επίπεδα λειτουργίας δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες να το χρησιμοποιούν με ασφάλεια, ανάλογα με το επίπεδο εμπειρίας τους.

Η συμπύκνωση των δεδομένων που επιτυγχάνει είναι πολύ καλή, πράγμα που ενδιαφέρει όσους αρχειοθετούν μεγάλες ποσότητες δεδομένων, ενώ οι τρόποι επαλήθευσης και ασφάλειας είναι πολλοί και απόλυτα επαρκείς.

Η ταχύτητα Αρχειοθέτησης και Αποκατάστασης κρίνεται μεγάλη, σε σύγκριση μάλιστα με άλλα αντίστοιχα προγράμματα. Το μόνο που μας προβλημάτισε κατά τη διάρκεια της δοκιμής του προγράμματος ήταν το σφάλμα στην εκτίμηση των απαιτούμενων για μια αρχειοθέτηση δισκεττών. Φαίνεται πως το πρόγραμμα αναφέρει πως χρειάζεται το διπλάσιο περίπου αριθμό δισκεττών από τον πραγματικό. Σε εκτίμηση δώδεκα δισκεττών, χρειάστηκαν οι έξι, ενώ σε εκτίμηση είκοσι ενός δισκεττών, χρειάστηκαν οι έντεκα.

Αν υπολογίζετε λοιπόν τις μισές δισκέττες από όσες εκτιμά το πρόγραμμα, συν ή πλην μία, θα είστε πιο ακριβείς στις προβλέψεις σας.

Κατά τα άλλα, είναι ένα πάρα πολύ καλό προϊόν και το συνιστούμε ανεπιφύλαχτα.

Το πακέτο NORTON BACKUP μας παραχωρήθηκε από την αντιπροσωπεία της Peter Norton Computing, Inc στην Ελλάδα, Κλειδάριθμος, Στουρνάρα 27β.

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



LASER BASIC

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

Υπάρχουν 198 εντολές στη laser basic που σας επιτρέπουν την δημιουργια γραφικών και ήχου και τον απόλυτο έλεγχό τους. Με τις βασικότερες από αυτές ασχολείται το σημερινό άρθρο:

|MSET,e1 Δίνει στο σύστημα να καταλάβει πόση ελεύθερη μνήμη υπάρχει για το source program, ορίζετε δηλαδή πόσο χώρο θα έχετε για το listing σας! Τοποθετείται στις πρώτες γραμμές του προγράμματος.

**|GSPR,@A$** Φορτώνετε ένα αρχείο που περιέχει τα sprites και η παράμετρος A$ περιέχει το όνομα, παραδειγμα A$="USER" όπου τα εισαγωγικα είναι απαραίτητα. Σ'αυτό το σημείο να πούμε πως καλό θα ήταν να γράφετε ολόκληρο το πρόγραμμά σας με κεφαλαία, γιατί διαφορετικά θα έχετε προβλήματα.

|SPN,a Ορίζει τον αριθμό του sprite για οποιαδήποτε χρήση.

|SP1,a |SP2,b |SP3,c |SP4,d αυτές είναι οι απαραίτητες συμπληρω-ματικές εντολές, που συνοδεύουν την |SPN για να μπορέσετε να δώσετε κίνηση στα sprites. Τέσσερεις εντολές αφού τέσσερα frames επιτρέπει χωρίς κόλπα η Laser basic.

Αν βέβαια θέλετε να κινείται ένα sprite χωρίς animation δεν έχετε παρά να δώσετε τον ίδιο αριθμό και στις τέσσερεις μεταβλητές (a b c d).

|SET,e1 Μια από τις σημαντικότερες εντολές, καθώς δίνει έναν αέρα δομημένου προγραμματισμού στην γλώσσα (τρέμε Pascal!) και σγκεκριμμένα: μπορείτε να έχετε 16 σετ μέσα σε ένα πρόγραμμα που ορίζονται δίνοντας τιμές από a έως p στο e1.
Αφού τοποθετήσετε την εντολή |SET,e1 στην αρχή της γραμμής, μετά προσθέτετε κι άλλες εντολές, τις οποίες "θυμάται" η |SET.
Εξάλλου κάθε φορά που αλλάζετε sprite καλό είναι αυτό να υπάγεται σε διαφορετικό σετ.

|COL,e1 Δηλώνει σε pixels την θέση σε οριζόντια ευθεία που θα τοποθετήσετε ένα sprite ή θα αρχίσει κάποια άλλη λειτουργία.

|ROW,e1 Είναι ανάλογη της |COL αλλά για την κάθετη ευθεία. Η χρήση αυτών των δύο εντολών ορίζει την συντεταγμένη πάνω στην οθόνη για ένα πλήθος εργασιών. Οι τιμές που παίρνει το e1 είναι από -128 έως 255.

|LEN,e1 Χρησιμοποιείται σαν παράμετρος για τον καθορισμό του μήκους, συνήθως σε windows ή sprites

|HGT,e1 όπως η προηγούμενη εντολή, μόνο που τώρα ορίζετε το πλάτος

ONHI: είναι το αντίστοιχο της mode

|ONLO: είναι η αντίστοιχη της mode 0, ενώ το mode 2 δεν έχει αποκλειστική εντολή στην laser basic καθώς ελάχιστες εντολές την εκμεταλλεύονται, ιδίως σε κίνηση και έλεγχο sprites.

SCLS: είναι το αντιστοιχο του cls και σβήνει τα πάντα στην οθόνη, αλλά όχι από την μνήμη. Να

χρησιμοποιείτε αυτήν την εντολή αντί της cls γιατί η laser basic δημιουργεί software scrolling για την οθόνη και θα έχετε διαφορα προβλήματα στο κάτω μέρος της οθόνης.

|CLLO: βάζει την οθόνη σε 80 στηλο

|CLHI: βάζει την οθόνη σε 160 στήλες, αλλά όλες οι εντολές κίνησης θα εργάζονται σαν σε ογδοντάστηλο.

|SSPR,e1,e2 Δίνετε τον αριθμό των sprites που θα υπάρχουν στη μνήμη, από 1 μέχρι και 200! και είναι η τιμή του e1. Το e2 καθορίζει την θέση από όπου τα sprites αρχίζουν να καταλαμβάνουν την μνήμη και καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε την τελική μορφή |SSPR,120,&7000 και να τοποθετείται πάντα στην αρχή ενός προγράμματος. ΠΡΟΣΟΧΗ: αν ξανακληθεί η εντολή αυτή θα σβήσει όλα τα sprites από την μνήμη.

|DSPR Διαγράφει από τη μνήμη ένα sprite του οποίου τον αριθμό δηλώνετε στην εντολή |SPN,a (όπου a ο αριθμός του sprite).

**|PSPR,@V$** Μια πολυ χρήσιμη εντολή, αφού σας επιτρέπει να σώσετε τα δημιουργημένα sprites, χωρίς κανένα περιορισμό, σε δίσκο ή κασσέτα. Πρέπει να έχετε ορίσει νωρίτερα το όνομα για την παράμετρο V$, παράδειγμα V$="USER" θα σώσει τα sprites στο αρχείο USER.

**MSPR,@V$** Κάνει merge στη μνήμη ένα αρχείο με sprites (το όνομά του στην παράμετρο V$ με το γνωστό τρόπο). Αν έστω και ένα sprite από αυτά που φορτώνονται υπάρχει ήδη στην μνήμη τότε εμφανίζεται το μήνυμα λάθους SPN EXISTS.

|RNUM Αλλάζει τον αριθμό ενός sprite. Σύνταξη: SP1,a:SP2,b:|RNUM (SP1,a είναι ο υπάρχων αριθμός και SP2,b ο καινούριος που θα δοθεί).

|MASK Δίνει σε ένα sprite (το οποίο έχετε πρωτύτερα ορίσει με την εντολή |SPN) την κατάλληλη μορφή για να κινηθεί πίσω από τα γραφικά χωρίς να τα χαλάσει.

|RMSK επαναφέρει ένα masked sprite στη φυσική του κατάσταση.

|FREE,@V1 Βρίσκει το ποσό μνήμης που απομένει, σε περίπτωση που χρειάζεται να προστεθούν κι άλλα sprites. Το ποσό κρατάει η παρά-μετρος V1.

|COLQ,@V1 |ROWQ,@V1 Ελέγχουν ανά πάσα στιγμή τη θέση στον άξονα x και y ενός sprite, ανάλογα με το σετ που έχετε επιλέξει.

|KEY,e1 Ορίζετε το πλήκτρο ή το joystick με το οποίο ελέγχετε ένα sprite ή εκτελείται μια ενέργεια.

PTBL |PTOR |PTND |PTXR |PTBH |PTIF Κάθε μια από αυτές τις εντολές τοποθετεί τα sprites στην οθόνη με διαφορετικό τρόπο, καταστρέφοντας το background πάνω στο οποίο πέφτουν ή χρησιμοποιώντας XOR, AND, IF, OR mode περνούν μπροστά, πίσω από τα γραφικά ή ανακατεύονται μαζί τους!

|CSPR Δημιουργεί ένα sprite από το μηδέν, αφού έχουν οριστεί πρώτα ο αριθμός του με |SPN, τα |LEN και |HGT. Αυτό το sprite παραμένει στη μνήμη μέχρι να το σβήσετε και δεν περιέχει καμία data, είναι κυριολεκτικά διάφανο!

|GTBL (GTOR GTND GTXR GTBH GTIF) είναι οι εντολές που σας επιτρέπευν να πάρετε ένα κομμάτι της οθόνης και να το μεταμορφώσετε σε sprite! Εχουμε και λέμε λοίπον: παίρνουμε ένα sprite (κατα προτίμηση ένα διάφανο που το φτιάξαμε με την προηγούμενη εντολή) δίνουμε τον αριθμό του και τις συντεταγμένες του σχήματος που θέλουμε να περάσουμε μέσα του. Παράδειγμα, |SPN,100: |COL,50: |ROW,30: |GTBL. Τώρα το sprite 100 περιέχει το τμήμα της οθόνης. Δώστε |SCLS και |PTBL και θα δείτε το sprite.

FMVJ Τι θα ήταν ένα sprite χωρίς τη δυνατότητα να το ελέγξετε μέσω joystick; Αυτό κάνει αυτή η εντολή που διευθύνει το sprite όπως εσείς θέλετε (αρκεί να θυμηθείτε εκείνο το |KEY,72 νωρίτερα) Με εντολές |HGT και ILEN καθορίζετε την ταχύτητα κίνησης. Παράδειγμα |HGT,1: |LEN,2: |FMVJ σημαίνει ότι θα κινείται με μια άλφα ταχύτητα πάνω ή κάτω και με δύο άλφα αριστερά δεξια.

|XMVJ Πάλι έλεγχος με το joystick αλλά αυτή τη φορά το κινούμενο sprite δεν καταστρέφει το background. Δυστυχώς το sprite τώρα αναβοσβήνει και δεν είναι αρκετά συμπαγές.

|WMOV,e1,e2 Τα sprites βέβαια δεν χρειάζεται να κινούνται από το joystick ή τα πλήκτρα. Αυτό επιτυγχάνεται εδώ, όπου e1 είναι ο αριθμός που δηλώνει πόσες φορές θα κινηθεί με συγχρονισμό οθόνης αν το e2 είναι θετικός αριθμός. Οι παράμετροι HGT και LEN λει-τουργούν πάλι απαραίτητα με τον ίδιο τρόπο.

|BILD η πιο δυνατή εντολή δημιουργίας background. Αφού ορίσετε τις συντεταγμένες από όπου θα αρχίσει η κατασκευή του, δίνετε τις εξής παραμέτρους:|KEY,a (όπου a παίρνει τιμές 0 για να περάσει το νέο σας δημιούργημα πάνω από τα προη-γούμενα γραφικά, 1 για XOR mode, 2 για μπροστά από τα γραφικά και 3 για πίσω), το sprite που υπάρχει στην εντολή |SPN θα απλωθεί σε ολόκληρη την οθόνη και κάθε του pixel θα αποτελείται από ένα άλλο sprite, αυτό που πρέπει να έχετε δώσει στην μεταβλητή SP1.

|DEEK |DOKE είναι όμοιες με τις PEEK και POKE της Locomotive. Η γλώσσα έχει βέβαια και άλλες εντολές αλλά με αυτήν την παρουσίαση καλύψαμε τα βασικά και... είναι ώρα να αρχίσετε τον πειραματισμό. Μην ξεχνάτε ότι η δομή της είναι ίδια με οποιασδήποτε άλλης Basic, ενώ χρησιμοποιεί και τις εντολές της Locomotive. Για όσους θέλουν να κάνουν compilation ας προσέξουν λίγο τη λογική της εντολής Goto και να αποφύγουν την Clear.

Δ Ι Ο Ρ Θ Ω Σ Η

Στο τεύχος 7 στην σελίδα 30, στο listing για τα αρχεία, διορθώστε ως εξής: γραμμή 250 INPUT"CONTINUE SEARCHING Y/N" ? ";AP$: IF AP$="Y" THEN 260 ELSE 30 γραμμη 260 FOR X=0 TO AR%

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ



SIMON'S BASIC

Πόσες φορές προσπαθήσατε να φτιάξετε κάποιο σύνθετο πρόγραμμα σε BASIC και είδατε ότι είναι πολύ κουραστικό; Δε χρειάζεται να έχετε στο μυαλό σας κάτι πολύ σοβαρό για να καταλάβετε τις ελλείψεις της BASIC σα γλώσσα προγραμματισμού. Γι'αυτό άλλωστε και κανείς προγραμματιστής δε χρησιμοποιεί πλέον τη BASIC. Είναι ξεπερασμένη και παλιά, σε αντίθεση με άλλες γλώσσες προγραμματισμού (C, Cobol, Pascal, κλπ), που διευκολύνουν τα πράγματα και τα απλοποιούν.

Η BASIC είναι μια γλώσσα εύκολη, που, σε μερικές εκδόσεις της είναι πολύ δυνατή και μπορεί να συγκριθεί άνετα με μερικές από τις λεγόμενες "δυνατές" γλώσσες. Ετσι αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με μια από τις εκδόσεις της BASIC, η οποία είναι πολύ καλή για το μηχάνημα για το οποίο είναι φτιαγμένη. Για να είμαστε πιο σαφείς, στον Commodore 64 μια τέτοια γλώσσα προγραμματισμού είναι η Simon's Basic. Η Simon's Basic υπάρχει τόσο σε cartridge, όσο και σε πρόγραμμα. Οι εντολές που περιλαμβάνει αποθηκεύονται στη μνήμη αφού φορτώσετε το πρόγραμμα και μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε στιγμή. Να σημειώσουμε ότι η Simon's Basic χρησιμοποιεί γύρω στα 8K από τη μνήμη του Commodore 64, αφήνοντάς σας έτσι αρκετό χώρο για να κάνετε τα προγράμματά σας (εμένα ποτέ δε μου χρειάστηκε περισσότερη μνήμη). Ας αναφέρουμε όμως μερικές από τις εντολές που περιλαμβάνει, οι οποίες σίγουρα θα σας βοηθήσουν να δείτε κάποιες δυνατότητες της γλώσσας κι αν ήδη έχετε γνώσεις από Basic (λίγο-πολύ όλοι έχουν), θα καταλάβετε πολλά πράγματα που οπωσδήποτε θα σας φανούν χρήσιμα. Οι εντολές που είναι διαθέσιμες και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι πολύ απλές, μια και σύμφωνα με το όνομα της εντολής γίνεται και η ανάλογη δουλειά, πχ η Line φτιάχνει μια γραμμή (ανάλογα με τις συντεταγμένες που θα ορίσετε σαν παραμέτρους της εντολής) και η Circle σχηματίζει έναν κύκλο. Μερικές ακόμα εντολές της Simon's Basic είναι οι ακόλουθες: Key, Display, Auto, Renumber, Pause, Merge, Cold, Old, Reset, Insert, Centre, Onkey, Mod, Div, %, $, Exor, Disk, Dir, Colour, Hires, Multi, Line, Rec, Paint, Flash, Copy, Design, Check, Wave, Music, Pot, Joy και πολλές άλλες (αλοίμονο να είχε μόνον αυτές). Ολες οι εντολές της Simon's Basic εισάγονται όπως και οι εντολές στην απλή

BASIC. Πολλές απ'αυτές μπορούν να δοθούν και κατ'ευθείαν σαν διαταγή στη γραμμή εντολών, όχι μόνο σαν μέρος ενός προγράμματος (αυτό γίνεται στις περισσότερες BASICs). Παίρνουμε για παράδειγμα την εντολή Circle που φτιάχνει ένα κύκλο. Μπορούμε απλά να γράψουμε Circle 160, 100, 52, 40, 1 και να σχηματιστεί ένας κύκλος (διαταγή), ή μπορεί να τη βάλουμε μέσα σε ένα πρόγραμμα σαν γραμμή προγράμματος (320 Circle 160, 100, 52, 40, 1). Ας αναλύσουμε όμως μερικές άλλες εντολές, για να δείτε πόσο απλά είναι τα πράγματα. Τόσο, που ακόμα και ένας απλός USER μπορεί να φτιάξει το δικό του πρόγραμμα χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις. Ξεκινάμε με κάποιες από τις εντολές που έχουν σχέση με τη λειτουργία των προγραμματιζόμενων πλήκτρων. Μ'αυτά ασχολείται η εντολή Key, που επιτρέπει την ανάθεση των επιθυμητών εντολών σε κάποια προγραμματιζόμενα πλήκτρα. Αντιστοιχείται, δηλαδή, η εντολή με κάποιο προγραμματιζόμενο πλήκτρο. Δηλαδή: Key 7, "List" + CHR$(13) και μετά πατάμε



return. Από αυτή τη στιγμή και ύστερα, όταν πατάμε το πλήκτρο F7 τυπώνεται στην οθόνη η εντολή List και ο κέρσορας τοποθετείται δίπλα και περιμένει να πατήσουμε return.

Συνεχίζουμε με την εντολή Auto. Οταν η Auto εισάγεται σ'ένα πρόγραμμα αρχίζει να αριθμεί τις γραμμές του προγράμματος, όταν βέβαια το γράφουμε. Κάθε φορά που πατάτε return δηλαδή, αριθμεί την επόμενη σειρά (0, 5, 10, 15, 20 ή 10, 20, 30 ή 100, 200, 300), ανάλογα με το πώς εσείς θέλετε και ποιες είναι οι τιμές των παραμέτρων που ακολουθούν.

Καλύτερα η αρίθμηση να γίνεται ανά 20, έτσι ώστε να έχετε χώρο να εισάγετε και άλλες εντολές ενδιάμεσα, αν αυτό χρειαστεί.

Η Auto χρησιμοποιείται ως εξής: Auto 10,20 και μετά πατάτε return. Τώρα πληκτρολογείτε το πρόγραμμα που θέλετε, το οποίο ξεκινάει από τη σειρά 10 (αυτή είναι και η πρώτη παράμετρος της εντολής) και όποτε πατάτε return, η επόμενη σειρά αριθμείται αυτόματα ανά 20 (αυτή είναι και η δεύτερη παράμετρος της εντολής Auto), δηλαδή 10, 30, 50, 70 κλπ. Αυτά γι'αυτό το μήνα όμως.

Στο επόμενο τεύχος θα ασχοληθούμε με περισσότερες εντολές που ανήκουν στο χώρο του σχεδιασμού και θα αναφέρουμε ορισμένα παραδείγματα και listings τα οποία θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε πιο εύκολα τη λειτουργία των εντολών.

ΤΟΥ Σ. ΣΠΙΝΟΥ

RISC-OS ΣΕ 3000 ΛΕΞΕΙΣ

Μετά τη γενική περιγραφή του desktop, συνεχίζουμε την παρουσίαση του RISC-OS με μερικούς από τους πιό συνηθισμένους διαλόγους επικοινωνίας χρήστη-desktop. Αυτοί οι διάλογοι χαρακτηρίζουν όλα τα περιβάλλοντα παραθύρων και δεν θα μπορούσαν να λείψουν από το RISC-OS.

Για τον pointer έχουμε ήδη πει ότι παρουσιάζεται στην οθόνη σαν ένα βελάκι και η δουλειά του είναι πολύ απλή. Προσομειώνει το δάχτυλο του χρήστη. Ετσι με τον pointer ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μία ενέργεια από ένα μενού, να αλλάξει την κατάσταση ενός διακόπτη ή να ενεργοποιήσει ένα παράθυρο για είσοδο δεδομένων. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί από το χρήστη σαν ένα εργαλείο, ανάλογα με το πρόγραμμα που χρησιμοποιεί. Για παράδειγμα μπορούμε να τον δούμε σε προγράμματα γραφικών να αντικαθιστά το πινέλο ή τον αερογράφο. Ο δείκτης κινείται στην οθόνη με τρόπο ανάλογο με την κίνηση του ποντικιού. Δηλαδή ο χρήστης χρησιμοποιεί το ποντίκι σαν μέσο προκειμένου να μετακινήσει τον pointer ένα icon που του αντιστοιχεί. Ανάλογα με τον τύπο του προγράμματος το icon τοποθετείται στο δεξιό (εφαρμογές, utilities) ή στο αριστερό (filing systems, printer drivers) μέρος της οθόνης. Από την εκκίνηση του συστήματος υπάρχουν ήδη δύο τέτοια icons στο δεξιό μέρος της οθόνης και ένα στο αριστερό. Αυτά αντιστοιχούν στον task manager στο palette utility και στο ADFS και καλύπτουν τις βασικές ανάγκες του συστήματος όσο αφορά στον καταμερισμό της μνήμης, το mode λειτουργίας της οθόνης και τη διαχείριση των αρχείων και προγραμμάτων του συστήματος. Αυτά τα προγράμματα όπως και όλα τα υπόλοιπα (ανάλογα πάντα με τις δυνατότητες και τη λειτουργία τους) είναι σε θέση να αντιδράσουν σε κάποιο πάτημα των κουμπιών του ποντικιού πάνω στο icon που τους αντιστοιχεί με έναν από τους εξής τρόπους: 1) Αν ο χρήστης πατήσει το αριστερό κουμπί, η εφαρμογή ανοίγει ένα παράθυρο στο οποίο επιτελείται ο σκοπός για τον οποίο κατασκευάστηκε. Συνήθως οι εφαρμογές έχουν τη δυνατότητα να ανοίγουν περισσότερα από ένα παράθυρα, τα οποία μοιράζονται τα ίδια ή και διαφορετικά δεδομένα (είτε τα δεδομένα είναι ένα κείμενο, είτε ένα αρχείο πελάτη, είτε ακόμα και μια εικόνα) και είναι δυνατή η μεταφορά των δεδομένων αυτών από παράθυρο σε παράθυρο. 2) Αν ο χρήστης πατήσει το κεντρικό κουμπί, τότε εμφανίζεται ένα από τα μενού της εφαρμογής, το οποίο πρέπει να περιέχει τουλάχιστον μία επιλογή που δίνει πληροφορίες για το πρόγραμμα και μία επιλογή για τον τερματισμό του προγράμματος. Συνήθως υπάρχουν και άλλες επιλογές ανά-

στην οθόνη, ενώ πατώντας ένα από τα τρία πλήκτρα του δηλώνει την επιθυμία του να ενεργήσει με κάποιον από τους τρόπους που αναφέρθηκαν πιό πάνω. Μετά από αυτές τις γενικές πληροφορίες για τα πράγματα που μπορούμε να έχουμε στην οθόνη, ας δούμε ποιά είναι η συμπεριφορά του συστήματος από την πρώτη στιγμή που θα το ανοίξουμε και πως αυτή εξελίσσεται καθώς δουλεύουμε. Το RISC-OS εμφανίζεται αυτόματα στην οθόνη του μηχανήματος, αν βέβαια ο χρήστης το έχει επιλέξει και την χωρίζει σε δύο τμήματα. Το μεγαλύτερο τμήμα της παραμένει κενό και είναι αυτό που κυρίως θα φιλοξενήσει τις εφαρμογές που θα τρέξει ο χρήστης. Το δεύτερο και μικρότερο τμήμα ονομάζεται icon bar και είναι ένα παράθυρο στο οποίο εμφανίζεται κάθε πρόγραμμα που υπάρχει φορτωμένο στο σύστημα και πιθανότατα τρέχει με

λογα βέβαια και με την δόμηση της εκάστοτε εφαρμογής. Τα utilities και τα filing systems συνήθως δεν περιέχουν τις δύο αυτές επιλογές. Αυτό ακριβώς συμβαίνει και στην περίπτωση των τριών προγραμμάτων που όπως είπαμε είναι φορτωμένα συνεχώς στο σύστημα. Το τρίτο κουμπί του ποντικιού που συχνά αποκαλείται και adjast key δεν χρησιμοποιείται στο σημείο αυτό. Αν πατήσουμε το αριστερό κουμπί στην πρώτη εφαρμογή, στην οθόνη μας θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που θα περιέχει τον κατάλογο προγραμμάτων της δισκέττας του συστήματος. Αυτό βέβαια θα συμβεί αν και εφόσον έχουμε κάποια δισκέττα στο drive 1 και αυτή περιέχει προγράμματα. Αν πατήσουμε το μεσαίο κουμπί, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μενού με τις επιλογές που αναφέρονται στη δισκέττα που μπορεί να υπάρχει στο drive. Αν πατήσουμε το μεσαίο κουμπί ενώ ο pointer βρίσκεται μέσα στο παράθυρο με τον κατάλογο των προγραμμάτων, θα εμφανιστεί ένα μενού με λειτουργίες σχετικές με τα αρχεία του συστήματος. Ετσι βλέπουμε ότι κάθε φορά οι επιλογές του μενού σχετίζονται άμεσα με το περιεχόμενο του παραθύρου στο οποίο βρίσκεται ο pointer. Πραγματικά λοιπόν, αυτό που συμβαίνει σε κάθε περιβάλλον γραφικής επικοινωνίας, είναι ένας συνεχής διάλογος. Ας το δούμε πιο αναλυτικά: κάθε φορά που ο χρήστης αλλάζει τη θέση του pointer, πατάει ένα από τα κουμπιά του mouse ή ένα πλήκτρο του πληκτρολογίου, το λειτουργικό σύστημα παίρνει ένα σήμα. Το σήμα αυτό θα αναλυθεί για να βρεθεί η πραγματική του έννοια και ο παραλήπτης και μετά θα αποσταλλεί σ'αυτόν. Ο παραλήπτης δεν είναι τίποτα άλλο παρά μία από τις εφαρμογές που τρέχουν στο desktop και ακριβώς επειδή αυτές μπορεί να είναι πολλές, πρέπει να ξεκαθαριστεί σε ποια απευθύνεται το μήνυμα που ξεκίνησε από το χρήστη. Υπάρχουν βέβαια και πιο περίπλοκες καταστάσεις όπου το μήνυμα στέλνεται διαδοχικά σε όλες τις εφαρμογές (ή σε όσες έχουν δηλώσει ότι μπορούν να δεχτούν τα μηνύματα αυτά) μέχρι να παρακρατηθεί από κάποια που το αξιοποιεί. Εμείς εδώ θα εξετάσουμε την πρώτη και πιο απλή περίπτωση, αφού αυτή ενδιαφέρει τον απλό χρήστη. Σε αυτή την περίπτωση, το μήνυμα που φτάνει σε μια εφαρμογή περιέχει πληροφορίες που δίνουν στην εφαρμογή να καταλάβει την ενέργεια του χρήστη που το προκάλεσε και έτσι μπορούν με την σειρά τους να απαντήσουν με μία ενέργεια ή με ένα άλλο μήνυμα. Προκειμένου όμως να χρησιμοποιήσουμε κάποια εφαρμογή, πρέπει πρώτα να τη φορτώσουμε. Αυτό στο desktop γίνεται με την βοήθεια του FILER. Το Filer είναι ουσιαστικά η μεταφορά των κλασσικών εντολών που θα χρησιμοποιούσε ένας χρήστης στο περιβάλλον του desktop. Δηλαδή έχουμε ένα γραφικό interface του ADFS (του κομματιού του λειτουργικού συστήματος που είναι υπεύθυνο για τη διαχείρηση των αρχείων). Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τα πράγματα. Το ADFS στο desktop παρουσιάζεται με τη μορφή ενός ή περισσοτέρων icons, ανάλογα πάντα με τον αριθμό των drives και των hard disks που υπάρχουν στο σύστημα. Τα icons αυτά όπως έχουμε πει παρουσιάζονται στο αριστερό μέρος του icon bar αφού ανήκουν σε κάποιο filing system. Το ADFS (μέσω του Filer) χρησιμοποιείται από το χρήστη για το φόρτωμα των προγραμμάτων στο desktop, τη διαχείριση των αρχείων του συστήματος (αντιγραφή, διαγραφή, αλλαγή ονόματος κλπ) καθώς και για το φόρτωμα ή το σώσιμο των δεδομένων. Επίσης με τη βοήθεια του ADFS ο χρήστης μπορεί να κάνει format, verify, dismount, καθώς και άλλες λειτουργίες που αναφέρονται πλέον σε ολόκληρη την δισκέττα. Με ακριβώς αυτή τη νοοτροπία, δηλαδή το διαχωρισμό των ενεργειών σε αυτές που επιδρούν στα αρχεία και σε αυτές που επιδρούν στις μονάδες, έχουν δομηθεί τα μενού του ADFS στο desktop. Ετσι με το πάτημα του κεντρικού κουμπιού πάνω από το icon μιας μονάδας (ξεχωρίζουμε τις μονάδες τόσο από τον αριθμό που υπάρχει ακριβώς κάτω από το αντίστοιχο sprite όσο και από τη μορφή αυτού, η οποία είναι διαφορετική για τα disk drives και τα hard disks) εμφανίζεται το μενού με τις λειτουργίες που επενεργούν στην αντίστοιχη μονάδα. Οι λειτουργίες αυτές είναι οι εξής: Name disk: Με την λειτουργία αυτή μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα στη δισκέττα ή στο σκληρό δίσκο. Dismount : Το ADFS συνήθως κρατάει μερικά στοιχεία για την κάθε δισκέττα αντί να τα διαβάζει συνέχεια. Η λειτουργία αυτή σβήνει αυτά τα στοιχεία από την RAM και έτσι την επόμενη φορά πρέπει να ξαναδιαβαστούν. Το αντίθετο γίνεται με την εντολή mount. Backup : Μια πολύ χρήσιμη λειτουργία που δημιουργεί ένα ακριβές αντίγραφο μίας δισκέττας σε κάποια άλλη. Verify : Με την επιλογή αυτή το σύστημα ερευνά την ύπαρξη κάποιου ή κάποιων errors στην επιφάνεια της δισκέττας. Free : Απλά μας δίνει τον ελεύθερο χώρο σε μία δισκέττα ή στο σκληρό δίσκο. Πριν συνεχίσουμε με το δεύτερο μενού που παρουσιάζει ο Filer στο desktop, θα πούμε λίγα πράγματα για τον τρόπο με τον οποίο είναι οργανωμένα τα αρχεία στον Archimedes. Ο τρόπος οργάνωσης είναι σχετικά απλός και ακολουθεί τη διάταξη δέντρου (Tree Structure). Αυτό σημαίνει ότι τα αρχεία μας είναι οργανωμένα (αν βέβαια εμείς το θελήσουμε) σε directories και sub-directories με τρόπο που θυμίζει ένα αντεστραμμένο δέντρο. Η ρίζα του δέντρου δηλαδή το root directory στον Archimedes πάντα ονομάζεται $. Από αυτό το directory ξεκινάμε πάντα όταν τοποθετούμε μια δισκέττα στο drive και βλέπουμε τα περιεχόμενά της και αυτό το directory χρησιμοποιούμε συνήθως όσο αφορά στη μετακίνησή μας στο σύστημα. Ενα directory στο ADFS έχει ένα όνομα που αποτελείται από 12 στοιχεία που δεν πρέπει να περιλαμβάνουν ορισμένα ειδικά σύμβολα, τα οποία έχουν ειδικό νόημα στο σύστημα. Το ίδιο ισχύει και για τα αρχεία του συστήματος. Κάθε directory όπως είπαμε μπορεί να περιλαμβάνει μέχρι ένα συγκεκριμένο αριθμό άλλων directories και αρχείων. Τα directories αυτά αποτελούν δηλαδή subdirectories του directory στο οποίο ανήκουν. Ετσι δημιουργείται η δομή δέντρου που αναφέραμε. Στο desktop για να δούμε τα περιεχόμενα μιας δισκέττας ή του σκληρού δίσκου δεν έχουμε παρά να πατήσουμε το αριστερό κουμπί του ποντικιού πάνω στο icon της αντίστοιχης μονάδας. Αφού διαβαστούν από τη μονάδα τα περιεχόμενα του root directory, εμφανίζεται στην οθόνη ένα παράθυρο με τα αντίστοιχα icons.

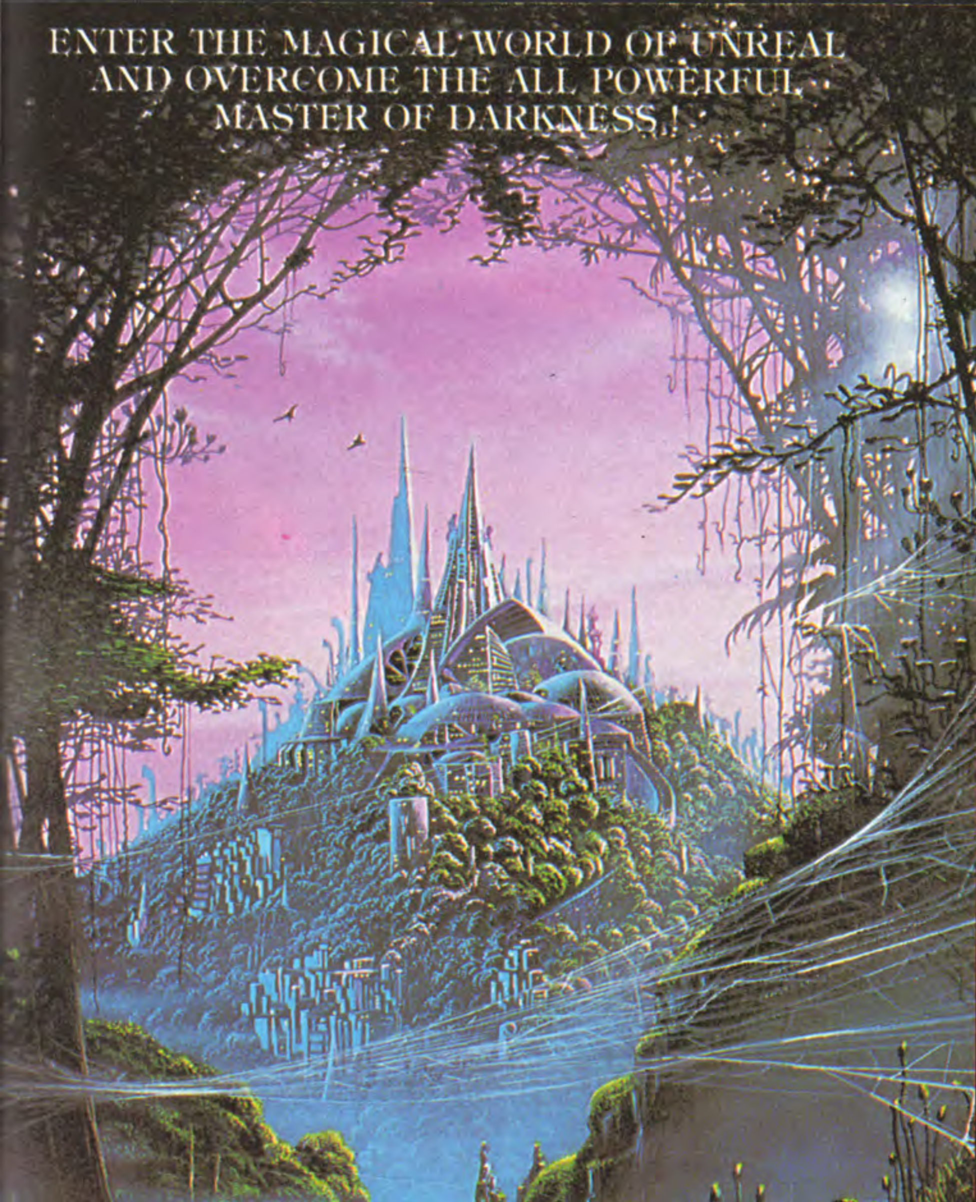
Αυτά όμως για τώρα, η συνέχεια και το τέλος του άρθρου στο επόμενο τεύχος.

Το ADFS (μέσω του Filer) χρησιμοποιείται από το χρήστη για το φόρτωμα των προγραμμάτων στο desktop, τη διαχείριση των αρχείων του συστήματος (αντιγραφή, διαγραφή, αλλαγή ονόματος κλπ) καθώς και για το φόρτωμα ή το σώσιμο των δεδομένων.

UNREAL

Οχι μόνο υψηλής ποιότητας παιχνίδι, αλλά και ευχάριστα διαφορετικό

ZERO





Με μια μίξη από δισδιάστατες κ' τρισδιάστατες εικόνες κ' έναν συνδυασμό από δράση κ' προβληματισμό, το UNREAL θα μπορούσε να είναι μια τερατώδης επιτυχία

ACE



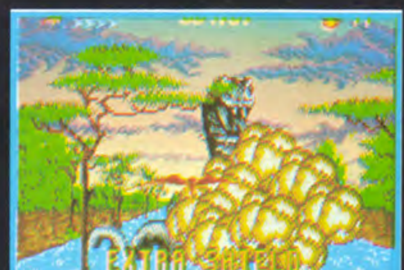
Η απίστευτα γρήγορη ταχύτητα των τρισδιάστατων επιπέδων είναι τεχνικά ιδιαίτερα εντυπωσιακή.

ZZAP



Οι σκηνές με τα τοπία του χειμώνα είναι πολύ εντυπωσιακές.

ZERO



Τα επίπεδα δράσης κ' περιπέτειας έχουν καταπληκτικά γραφικά, γεμάτα από λεπτομέρειες κ' φαντασία.

ZZAP

DELTA COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

MEGA Review

ΤΙΤΛΟΣ	AWESOME
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	7100
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

Το τεράστιο διαστημόπλοιο Starship Elapidae ήδη πλησίαζε όλο και κοντύτερα στο δικό μας γαλαξία. Το ταξίδι μας στο σύστημα Skillion δεν ήταν και τόσο επιτυχές και έπρεπε να γίνει κάτι με το πλήρωμα που είχε πέσει σε απραξία εδώ και αρκετό καιρό. Μια ανταρσία μέσα στο σκάφος λόγω βαρεμάρας σίγουρα δε θα μας έβγαινε σε καλό. Ετσι σαν κυβερνήτης του διαστημόπλοιου αποφάσισα να επισκεφθούμε το κοντινότερο αστρικό σύστημα σε αναζήτηση δράσης και γιατί όχι και διάφορων εμπορικών συναλλαγών. Να λοιπόν πως βρεθήκαμε στο σύστημα Octarian (μη με ρωτάτε να σας πω που ακριβώς βρίσκεται, ψάχτε και κάνα χάρτη του σύμπαντος) ταξιδεύοντας προς ενα ειδικά βρεγμένο πλανήτη με το ανορθόδοξο όνομα Aquoss.

AWESOME

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑΤΟΣ

Τα προηγμένης τεχνολογίας όργανα του σκάφους μου αποκάλυψαν ότι υπάρχουν οκτώ συνολικά πλανήτες σ'αυτό το σύστημα. Ολοι τους είναι επικίνδυνοι αλλά και κερδοφόροι. Σμήνη από εξωγήινους γεμίζουν ασφυκτικά όλους τους πλανήτες και ακούγονται περίεργες φήμες για γιγάντια πλάσματα που περιπολούν στις ατμόσφαιρες τους, έτοιμα να κατατεμαχίσουν κάθε ανύποπτο θύμα. Στις data banks όμως ανακάλυψα και άλλα αποθαρρυντικά στοιχεία. Το κόστος των καυσίμων σ'αυτό το σύστημα είναι απίστευτα υψηλό, έτσι ώστε σε συνδυασμό με τις προηγούμενες πληροφορίες το ρίσκο της όλης επιχείρησης είναι πλέον πολύ ανεβασμένο. Και ήδη βρισκόμαστε 12 έτη φωτός μακρύτερα από το γαλαξία μας... Είναι γνωστό σε όλους ότι όταν όλα πάνε άσχημα κάποιο καινούριο στοιχείο έρχεται και τα κάνει χειρότερα!! Αυτό ακριβώς συμβαίνει και στην περίπτωσή μας. Εκτός απ'όλα όσα είπαμε προηγουμένως, καινούριες δυσκολίες προστίθενται στην αποστολή μας. Συγκεκριμένα οι Homikahns, μια μιλιταριστική ράτσα εξωγήινων έχει εχθρικές διαθέσεις απέναντι στους Octarians, οι οποίοι είναι καλοί έμποροι αλλά αρνούνται να τους πουλήσουν τα προϊόντα τους. Ολα αυτά γίνονται εδώ και αρκετούς αιώνες και τα πράγματα ήδη έχουν φθάσει στο απροχώρητο. Ετσι οι Homikahns αποφασίζουν να καταστρέψουν ολόκληρο το Octarian σύστημα, και δυστυχώς για μας κατέχουν πλήρως την απαραίτητη τεχνολογία για να πραγματοποιήσουν την απειλή τους. Ειναι απλά θέμα χρόνου να μαζέψουν την απαιτούμενη ενέργεια που θα επιτρέψει στο γιγάντιο κανόνι Προμηθέας να καταστρέψει τα πάντα. Πρέπει λοιπόν να μαζέψουμε όσα καύσιμα και εμπορεύματα μπορούμε από όλους τους πλανήτες στο συντομότερο δυνατό διάστημα και να επιστρέψουμε στο γαλαξία μας. Αλλιώς θα προσθέσουμε τα κοκκαλά μας (και των συντρόφων μας) στη διαστημική σκόνη που ταξιδεύει απο γαλαξία σε γαλαξία....

WELCOME

Κυρίες και κύριοι καλώς ήρθατε στο AWESOME!!! Μιλάμε βέβαια για την καινούργια κυκλοφορία της Psygnosis, μια εταιρία που έχει βαλθεί να μας κάνει να χάσουμε τον ύπνο μας, το σχολείο μας, τις γυναίκες μας (όσοι έχουμε!) και τις τελευταίες τρίχες από το κεφάλι μας (όσες μας απέμειναν μετά από το παίξιμο του Shadow of the Beast II !!)

Συγκεκριμένα το AWESOME, το Beast II, και το Killing Game Show (άλλο φοβερό παιχνίδι κι'αυτό), αποτελούν τρια από τα καλύτερα παιχνίδια όλης της φετινής χρονιάς. Εδώ ίσως μιλάμε πλέον και για κάποιο ρεκόρ! Αρκετά ομως με τα στατιστικά.

Ας επιστρέψουμε λοιπόν στη τελευταία κυκλοφορία της περιβόητης αυτής εταιρίας, στο φοβερό (κατά λέξη μετάφραση η αλλιώς όνομα και πράγμα) AWESOME (προφέρεται άουσαμ).

Η εισαγωγή που μόλις διαβάσατε σας βάζει πλήρως μέσα στο κλίμα του παιχνιδιού. Πραγματικά πρόκειται για ένα πολύ δυνατό σενάριο μέσα από το οποίο ξεπετάγεται ένα καταπληκτικό παιχνίδι άψογα εκτελεσμένο σε όλα τα επιμέρους κομμάτια του. Κι'αυτά είναι τόσα πολλά...

Περισσότερα όμως γι'αυτά παρακάτω. Αυτό που θέλω να πω τώρα είναι ότι πολύ θα μ'άρεσε να δω μια ταινία στο κινηματογράφο, σκηνοθετημένη απο κάποιο μαιτρ του είδους (βλεπε George Lucas η Ridley Scott των Star Wars και Blade Runners αντίστοιχα) που να στηρίζεται σ'αυτό το παιχνίδι. Ισως είναι καιρός να αρχίσουν να βγαίνουν ταινίες στη μεγάλη οθόνη που να οφείλουν την υπαρξή τους σε αντίστοιχα computer games, ενώ μέχρι σήμερα συμβαίνει το αντίθετο όπου τις περισσότερες φορές τα αποτελέσματα είναι από μέτρια έως πολύ άσχημα...

Ειλικρινά το AWESOME έχει όλα τα προσόντα για κάτι πολύ καλό...

ΜΙΑ ΕΥΚΟΛΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Ας αφήσουμε όμως τις μεγάλες οθόνες και ας επιστρέψουμε στην οθόνη του υπολογιστή μας. Οπως είδαμε στην αρχή, το σκάφος σας ταξιδεύει προς το πλανήτη Aquoss, έναν απο τους οκτώ πλανήτες του αστρικού συστήματος Octarian. Το ταξίδι σας αυτό θα σας το δυσκολέψουν οι πειρατές του διαστήματος, οι γιγάντιοι μετεωρίτες, και τα τεράστια ερ-



πετά που περιπολούν στην ατμόσφαιρα του πλανήτη. Αν βγείτε ζωντανοί από όλα αυτά, δεν σημαίνει ότι τελείωσαν τα βάσανά σας. Στην επιφάνεια του πλανήτη σας περιμένουν τα σκάφη των εξωγήινων, όχι για κάποια τιμητική υποδοχή αλλά για να σας κάνουν τη ζωή ακόμη πιο δύσκολη.

Μετά πρέπει να βρείτε κάποιο σωστό μέρος να προσγειωθείτε, όπου πεζοί πλέον θα πρέπει να ανακαλύψετε την μυστική είσοδο στην υπόγεια πόλη. Μην περιμένετε βέβαια τέτοια σημαντική είσοδο να τη βρείτε αφύλακτη.

Ολο και κάποιο τέρας ενός κάποιου όγκου θα έχει σοβαρές αντιρρήσεις σχετικά με την είσοδό σας...

Οταν καταφέρετε να το πείσετε, κοινώς το σκοτώσετε, τότε πλέον μπορείτε να ξεκουραστείτε (ουφ!!).

Τι λέω όμως που καιρός για ξεκούραση. Ο χρόνος σας είναι πολύ λίγος. Ας μην ξεχνάτε τους Homikahns.

Αφήνετε λοιπόν το joystick στην άκρη και βάζετε το μυαλό σας να δουλέψει.

Εδώ είναι ίσως το πιο κρίσιμο σημείο του παιχνιδιού, όπου πρέπει να παρθούν οι σω στές αποφάσεις από τις οποίες κρίνεται η ζωή η δική σας και του πληρώματός σας. Συγκεκριμένα τα όπλα που μπορείτε να αγοράσετε, τα καύσιμα, τα προϊόντα που μπορείτε να πουλήσετε και ο σωστός υπολογισμός του επόμενου ταξιδιού σας, είναι αποφάσεις που πρέπει να παρθούν μετά από πολλή σκέψη. Οταν λοιπόν έχετε τελειώσει με όλα αυτά ξαναβγαίνετε στο διάστημα, έτοιμοι να συνεχίσετε το ταξίδι σας στον επόμενο πλανήτη. Ας μην ξεχνάτε ότι υπάρχουν άλλοι επτά πλανήτες που σας περιμέ νουν... Ας σταθούμε όμως ακόμα για λίγο, στις υπόγειες πόλεις που συναντάτε (μόνο αν είσαστε ικανοί παίκτες παρακαλώ !!) πάνω στους διάφορους πλανήτες. Νομίζω ότι η φύση του παιχνιδιού είναι τέτοια, που μας επιτρέπει (σε συνδυασμό βέβαια και με τη δικιά μας πονόψυχη φύση !!), να σας δώσουμε μερικές πληροφορίες και γιατί οχι και κάποιο hint παραπάνω. Συγκεκριμένα, σ'ολα τα προηγούμενα στάδια, δηλαδή στις αναμετρήσεις σας με τους πειρατές, τους μετεωρίτες και τα διάφορα τέρατα, πρέπει να παίξετε καλά και να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερους κρυστάλλους και ορυκτά μπορείτε. Και αυτό γιατί έτσι αυξάνονται τα χρήματα σας (πολύ βασικό αυτό), όπως και τα καύσιμα σας (πάρα πολύ βασικό). Τα χρήματα μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να εξοπλίσετε το σκάφος σας. Υπάρχει μια μεγάλη γκάμα από όπλα τα οποία μπορούν να σας βοηθήσουν στις αναμετρήσεις σας.

Αυτά είναι σφαιρικές βόμβες, παλμικά lazers, περιφερειακά όπλα, θανατηφόρες ακτίνες , φλογοβόλα, mining lazers, κανό-



νι πλάσματος μεγάλης εμβέλειας και το πιο δυνατό, ο ακτινωτός διαλυτικός καταστροφέας. Το κακό είναι ότι κάθε πλανήτης διαθέτει μερικά από αυτά και θα χρειαστεί να επισκευθείτε αρκετούς πλανήτες για να τα μαζέψετε όλα. Πάντως στον πρώτο πλανήτη πρέπει οπωσδήποτε να αγοράσετε τα mining lazers, τα οποία θα σας βοηθήσουν να μαζέψετε τα ορυκτά απο τους μετεωρίτες. Επίσης, μπορείτε να διαλέξετε κάποια αποστολή από τον ένα πλανήτη στον άλλο, αν βέβαια υπάρχει, που θα αυξήσει τα αποθέματα σας σε χρήματα η καύσιμα. Μετά σειρά έχει να κανονίσετε τη πορεία σας προς τον επόμενο πλανήτη, μέσω του ειδικού κομπιούτερ navcom. Στην οθόνη του λοιπόν βλέπετε τα χρήματά σας, τα καύσιμά σας, το λογαριασμό του ξενοδοχείου (δεν πιστεύω να νομίζατε ότι θα μένατε στο δρόμο !!), τον πλανήτη που είσαστε και τον πλανήτη που θέλετε να πάτε, καθώς και τις ανάλογες ημερομηνίες. Μπορείτε να περιμένετε πότε ο πλανήτης που θέλετε να πάτε θα πλησιάσει κοντά στον πλανήτη που είσαστε (πληρώνοντας φυσικά το λογαριασμό στο ξενοδοχείο) για να γλυτώσετε πολύτιμα καύσιμα. Εσείς πρέπει να κρίνετε τι σας συμφέρει καλύτερα.

Οταν λοιπόν τελειώσετε με όλα αυτά, μπορείτε πλέον να συνεχίσετε το ταξίδι σας.

Ο ΣΩΣΤΟΣ ΤΡΟΠΟΣ

Αλλά νομίζω ότι είναι καιρός να προχωρήσουμε και στα πιο τεχνικά θέματα του παιχνιδιού, που αν μη τι άλλο, είναι εξίσου ενδιαφέροντα. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν από τα γραφικά, και πιο συγκεκριμένα την εισαγωγή. Πρέπει όμως πρώτα να πάρουμε μερικά μέτρα ασφαλείας, γιατί υπάρχουν και καρδιακοί ανάμεσά μας... Καθίστε λοιπόν όσο πιο αναπαυτικά μπορείτε στη πιο καλή πολυθρόνα του σπιτιού σας (αγνοώντας τα ικετευτικά σχόλια της μαμάς σας για προσοχή), συνδυάστε την Amiga σας με το ακριβό σας στερεοφωνικό (μάλλον πρώτα κάντε τη σύνδεση και μετά καθίστε, (πάντα χάνω το μυαλό μου όταν μιλάω γι'αυτήν ειδικά την εισαγωγή..), ανοίξτε το volume του ενισχυτή στο τέρμα, βάλτε τη πρώτη δισκέττα στο drive, και κλείστε τα φωτα!!! Το ξέρω, είναι περίεργη ιεροτελεστία αλλά μόνον έτσι θα μπορέσετε να καταλάβετε πλήρως αυτό που βλέπετε. Πράγματι, αν η εισαγωγή του Beast II ηταν η καλύτερη (που σίγουρα ήταν) με μάγους και τέρατα, αυτή εδώ είναι η καλύτερη εισαγωγή με διαστημικό θέμα που έχει γίνει ποτέ σε παιχνίδι!!!

Εδώ η Psygnosis ξεπέρασε τον ίδιο της τον εαυτό. Βλέπετε μια σκηνή μονομαχίας από αυτές που περιγράψαμε πιο πριν, με καταπληκτικά τεράστια γραφικά και φοβερά ομαλή κίνηση, ακριβώς σαν να είσαστε σε κινηματογράφο. Εμένα προσωπικά μου θύμησε μονομαχίες ανάμεσα σε σκάφη από την παλιά πολύ καλή ταινία Battleship Galactica. Ειδικά η στιγμή της έκρηξης του εχθρικού σκάφους, όπου μετά φαίνεται το δικό σας έτσι τεράστιο να περνάει πάνω από τον πλανήτη και να φεύγει, είναι το κάτι άλλο... Αλλά όλα αυτά ίσως να μη φάνταζαν τόσο εντυπωσιακά αν δεν ήταν αυτός ο καταπληκτικός ήχος (εδώ η χρησιμότητα του στερεοφωνικού). Βαρύς, γεμάτος ήχος του σκάφους όπως σκίζει τον αέρα (μάλλον το κενό του διαστήματος), δεμένος απόλυτα με αυτό που βλέπουμε στην οθόνη. Φεύγει το σκάφος σας απο αριστερά προς τα δεξιά της οθόνης, αυτό ακούτε και στα ηχεία σας με πλήρη λεπτομέρεια.

Αψογοι ήχοι των lazers και μια χορταστική έκρηξη συμπληρώνουν την απόλαυσή σας. Ειλικρινά δεν μπορώ να φανταστώ τίποτα καλύτερο...

ΩΩΩΩ!!!

Οταν λοιπόν η εισαγωγή έχει τέτοια ποιοτητα, τι να πούμε για τα γραφικά και τον ήχο στο ίδιο το παιχνίδι...

Το διαστημόπλοιό σας είναι τεράστιο και είναι στο κάτω και κεντρικό τμήμα της οθόνης και γύρω σας είναι οι διάφοροι εχθροί.

Με το joystick περιστρέφετε το διάστημα (άρα και τους τυχόν εχθρούς σας μέσα σ'αυτό), η αντίστοιχα κινείστε εμπρός-πίσω, πράγμα που ενώ ακούγεται περίεργα, στη πράξη συνηθίζεται πολύ γρήγορα, και τελικά είναι περισσότερο αποτελεσματικό.

Οταν πλησιάσετε τον πλανήτη, εγκαταλείπετε το κεντρικό σκάφος και ελέγχετε ένα μικρότερο και πιο ευέλικτο σε όλη την οθόνη, προσπαθώντας να αποφύγετε τα τεράστια κυριολεκτικά ερπετά, τα οποία σε στιγμές γεμίζουν όλη την οθόνη και κινούνται με τεράστια ταχύτητα!!!

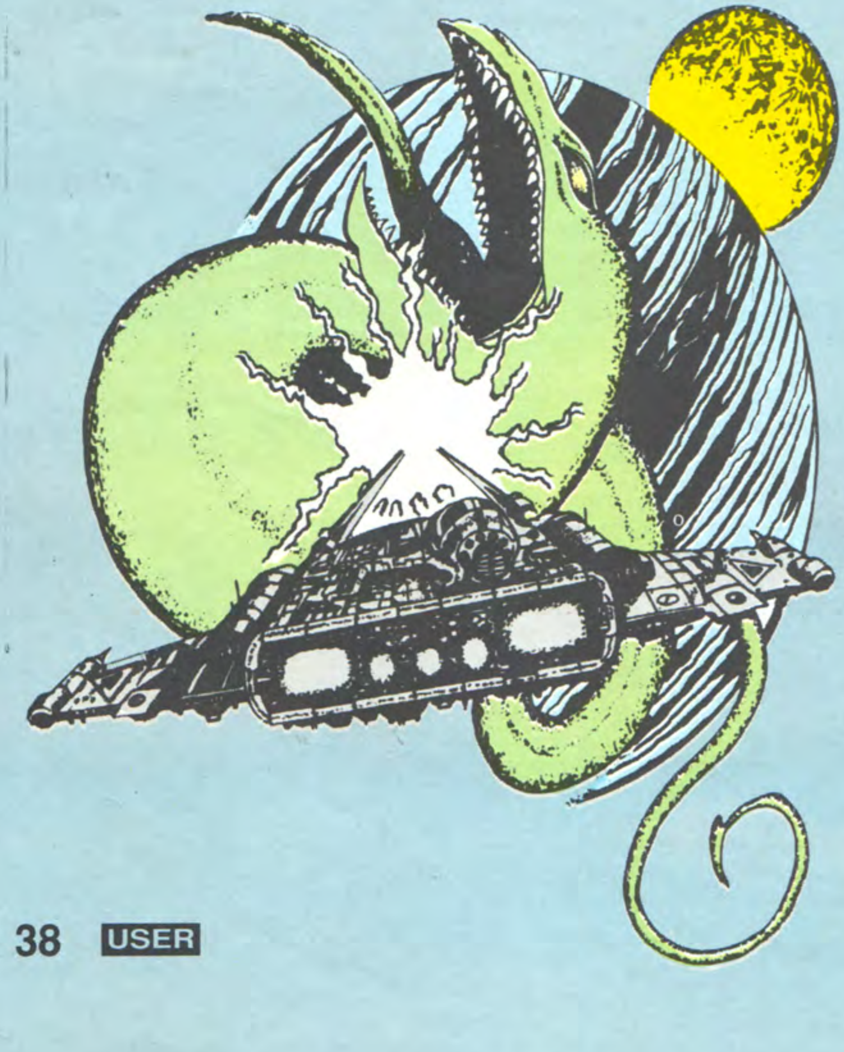
Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Στα ενδιάμεσα στάδια βέβαια, μπορείτε να διαλέξετε τα όπλα που θέλετε και να εξετάσετε την ασπίδα σας.

Μετά, μέσα στην ατμόσφαιρα του πλανήτη, πάλι αλλάζει ο τρόπος που παίζετε.

Βλέπετε το σκάφος σας από πάνω, και προσπαθείτε να σκοτώσετε όσο πιο πολλά εχθρικά σκάφη μπορείτε, αυξάνοντας έτσι τα αποθέματα σας σε οξυγόνο που θα σας είναι απαραίτητο όταν προσγειωθείτε στην επιφάνεια.

Εκεί, πεζός πλέον πρέπει να υπερασπίσετε τη ζωή σας με το ακτινοβόλο σας, ψάχνοντας να βρείτε την υπόγεια πόλη του πλανήτη, όπως είπαμε και πιο πριν.

Μόνο που πρέπει να βιαστείτε, γιατί το οξυγόνο σας είναι περιορισμένο... Βλέπουμε λοιπόν ότι υπάρχει μεγάλη ποικιλία στο gameplay, κάτι που προσθέτει αφάνταστα



στην απόλαυση του παιχνιδιού.

Ολα βέβαια αυτά τα στάδια παιξίματος, συνοδεύονται και από την κατάλληλη μουσική συν ηχητικά εφφέ, που είναι διαφορετικά κάθε φορά και εξίσου αποτελεσματικά. Αρκεί να ακούσετε τα ηχητικά εφφέ μέσα στη πόλη...

Φυσικά, πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι, μπορούμε αν θέλουμε να βγάλουμε τον ήχο off, όπως επίσης να διαλέξουμε αν θέλουμε να δούμε το game over sequence. Αυτή η τελευταία επιλογή μας επιτρέπει να ξεκινήσουμε το παιχνίδι αμέσως μόλις χάσουμε, χωρίς να χρειαστεί να περιμένουμε να τελειώσει το game over sequence, κάτι πολύ χρήσιμο για τους βιαστικούς!!!

Αυτό το option μας το πρωτοπαρουσίασε η Psygnosis στο Beast II, και όλα δείχνουν ότι από εδώ και πέρα θα αποτελεί standard σ'όλα τα καινούρια της παιχνίδια. Φυσικά δεν χρειάζεται να πούμε ότι τις πρώτες δυο-τρεις φορές θα θελήσετε από μόνοι σας να δείτε (και πάνω απ'όλα να ακούσετε!), αυτό το πραγματικά φοβερό σε όλα του game over.

Επίσης να μη ξεχάσουμε να πούμε ότι για κάθε πλανήτη έχουμε να αντιμετωπίσουμε και διαφορετικούς εχθρούς, τόσο σε ποσότητα, όσο και σε δυσκολία.

Αυτοί ποικίλουν από απλοί πειρατές του διαστήματος (τους καθαρίζετε σχετικά εύκολα), μέχρι κανονικά convoy από φορτηγά που κουβαλάνε διάφορα εμπορεύματα, και τα οποία προστατεύονται από περιπολικά της αστυνομίας του διαστήματος. Βέβαια αν φάτε τα περιπολικά, τα εμπορεύματα γίνονται δικά σας.

Επίσης τα διάφορα όπλα που εφοδιάζεστε, σας αλλάζουν την εξωτερική όψη του σκάφους σας, κάνοντας έτσι το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον.

Κάπου εδώ νομίζω ότι πρέπει να πούμε και δυο λόγια για τη συσκευασία του παιχνιδιού.

Το Awesome λοιπόν έρχεται σε μεγάλο πακέττο όπως και τα Beast I και II αντίστοιχα, με μια πολύ ωραία εικόνα ενός διαστημοπλοίου στο εξώφυλλο, μαζί με το καταπληκτικό lettering του γνωστού μας Roger Dean.

Φυσικά δεν λείπει και το απαραίτητο πλέον μπλουζάκι με το logo του παιχνιδιού από τον ίδιο.

Ξέρω, θ'αρχίσετε πάλι να φωνάζετε για τη τιμή, αλλά αν το καλοσκεφτείτε σίγουρα θα σταματήσετε.

Αλλωστε αυτά τα μπλουζάκια σε λίγο καιρό θα είναι collector's items (αυτό για όσους ξέρουν).

Επίσης, το manual εξηγεί ικανοποιητικά τι πρέπει να ξέρετε, αν και θα το θέλαμε λίγο πιο αναλυτικό (ας κάνουμε και κάποιο παράπονο!).

Το παιχνίδι είναι τεράστιο και έρχεται σε τρείς δισκέττες, από τις οποίες η μία είναι η εισαγωγή. Αν έχετε δεύτερο drive, μπορείτε να έχετε τη δεύτερη δισκέττα στο drive της Amiga και την τρίτη στο εξωτερικό, ώστε να μην κάνετε αλλαγές. Μέχρι και την έξτρα μνήμη αναγνωρίζει το πρόγραμμα, συντομεύοντας έτσι τους χρόνους φορτώματος.

Ευχαριστούμε πολύ Psygnosis για όλα αυτά, που τα περιμέναμε απο την εποχή του Shadow Of The Beast!!! Τελικά άξιζε η αναμονή...





ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κάπου εδώ λοιπόν, πρέπει να τελειώσουμε την περιήγηση μας στο συναρπαστικό αλλά και επικίνδυνο κόσμο του AWESOME. Απ'όσα έχουμε πει μέχρι τώρα, σίγουρα θα έχετε καταλάβει ότι δεν πρόκειται για ένα συνηθισμένο παιχνίδι που θα περάσετε λίγη ώρα μαζί του και μετά θα το βαρεθείτε. Το AWESOME είναι ενα παιχνίδι τεράστιο, αχανές θα έλεγα καλύτερα, που για να το τελειώσετε πρέπει να επιστρατεύσετε τις καλύτερές σας δυνάμεις, και τις πιο κρυφές σας αρετές. Δεν είναι τόσο η πρωτοτυπία του σαν παιχνίδι, όσο ο σπάνιος συνδυασμός και η φοβερή μίξη στοιχείων από shoot'em ups, adventures και strategy games. Το αμέσως επόμενο παιχνίδι που έρχεται στο μυαλό μου αυτή τη στιγμή (χωρίς ΑΥΤΑ τα γραφικά και ΤΟΝ ήχο), είναι το Elite. Πραγματικά, αξίζουν συγχαρητήρια στη Psygnosis (αλλά και στην ομάδα Reflections που κρύβεται πίσω από όλες τις τελευταίες της κυκλοφορίες), που με παιχνίδια σαν το AWESOME μας κάνουν όλους εμάς που έχουμε Amiga να αισθανόμαστε περήφανοι. Εγώ στη θέση σας θα είχα πετάξει το περιοδικό, και θα έκανα τα πάντα (κυριολεκτικά!!), για ένα αντίτυπο του AWESOME !!! ΕΣΕΙΣ;...

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	96



SUPER SKI
FIGHTER BOMBER
PLAYER1 2 2
PLAYER2 6 4
PRO TENNIS TOUR
GREAT COURTS
CHALLENGERS
KICK OFF
STUNT CAR RACER
Τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς
Αγγίξτε την τελειότητα με αυτή τη συλλογή
που περιλαμβάνει τους καλύτερους εξομοιωτές Challengers!
DELTA
COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347
ATARI ST
AMIGA, IBM PC and compatibles,
COMMODORE 64, SPECTRUM and AMSTRAD CPC
Note 1 ! KICK OFF is not available in the PC version.
Note 2 ! In the SPECTRUM version STUNT CAR RACER and SUPERSKI are replaced by CARRIER COMMAND, P47 and RICK DANGEROUS.
UBI SOFT
Entertainment Software

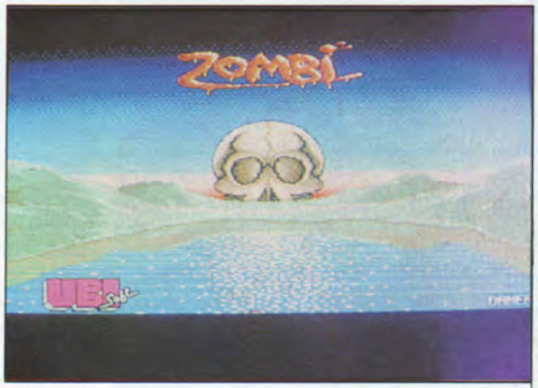
ZOMBI

ΤΙΤΛΟΣ	ZOMBI
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Τα ζόμπι δεν είναι χορτοφάγα! Αυτό έγινε αμέσως κατανοητό από την πρώτη στιγμή, όταν πριν από τέσσερα περίπου χρόνια εμφανίστηκε στους CPC το ομώνυμο game. Είχε πολύ καλά γραφικά και ήχο και μια τρομερή υπόθεση. Ηταν μια από τις πρώτες επαφές της Ελλάδας με το γαλλικό software.



Τα χρόνια πέρασαν και τα γαλλικά παιχνίδια εξαπλώθηκαν και γνώρισαν την παγκόσμια αναγνώριση. Εκείνο που ελάχιστοι όμως θα περίμεναν είναι να δουν το Zombi στους 16-bit υπολογιστές. Η υπόθεση έχει παραμείνει η ίδια και μοιάζει να είναι βγαλμένη από σενάριο ανάλογης ταινίας, ιδίως από αυτές που έχουν σκηνοθετήσει ο Lucio Fulci και ο Giorgio Romero.

Είσαστε μια ομάδα που αποτελείται από τρεις άντρες και μία γυναίκα και προσπαθείτε να ξεφύγετε από τα ζόμπι που έχουν κατακλύσει την γη.

Τελευταία σας ελπίδα είναι ένα ελικόπτερο που βρίσκεται στη ταράτσα ενός τεράστιου νοσοκομείου. Μόνο που πρέπει να βρείτε πρώτα τα καύσημα που θα το βάλουν σε κίνηση.

Η οθόνη χωρίζεται σε αρκετά windows, με μεγαλύτερο αυτό που βλέπετε τη δράση. Υπάρχει ακόμα το παράθυρο του inventory και των αντικειμένων που κουβαλάτε, στο πάνω μέρος φαίνονται τα πρόσωπα των ηρώων σας, ένα παράθυρο όπου εμφανίζονται τα πρόσωπα αυτών που συναντάτε (συνήθως είναι ζόμπι) και ένα window ακόμα εμφανίζεται όταν ενεργοποιείτε ένα αντικείμενο.

Ο χειρισμός γίνεται όλος με το mouse και είναι πραγματικά καλός και ο τρόπος με τον οποίο μετακινείστε στο χώρο, ενεργοποιώντας τα διάφορα βελάκια, ήταν εξαιρετικά πρωτότυπος για την εποχή του και χρησιμοποιείται με επιτυχία σε πολλά νεώτερα adventures (Corporation, Xenomorph). Στο παιχνίδι ενεργείτε σαν κάθε άτομο ξεχωριστά και ο μόνος τρόπος για να ολοκληρωθεί η ομάδα είναι να βρεθούν όλοι οι χαρακτήρες μαζί στο ίδιο δωμάτιο. Τα διάφορα ζόμπι που αργά ή γρήγορα θα σας επιτεθούν υπάρχουν δύο τρόποι να τα εξοντώσετε: ή τα ταράζετε στις σφαλιάρες μέχρι -δεύτερου (;) - θανάτου ή τα πυροβολείτε στο κεφάλι με κάποιο πιστόλι ή άλλο πυροβόλο όπλο από αυτά που βρίσκονται στο χώρο άφθονα και είναι ιδιαίτερα χρήσιμα. Ο χώρος της περιπλάνησης είναι αρκετά μεγάλος και συμπεριλαμβάνει αρκετούς ορόφους του νοσοκομείου και τη γύρω περιοχή, ενώ υπάρχει και ένα ασανσέρ που θα σας βοηθήσει να φτάσετε παντού. Προσέξτε όμως γιατί υπάρχουν πάρα πολλοί τρόποι για να πεθάνετε, όπως να πέσετε από μεγάλο ύψος, να σας κάνει μεζεδάκι μια μεγάλη παρέα απο ζόμπι, να μηδενιστεί η αντοχή σας από τα χτυπήματα ή να μεταμορφωθείτε και εσείς σε ζόμπι. Μπόλικο ψάξιμο, αρκετά αντικείμενα και σχετικά μεγάλη ελευθερία κινήσεων.

Τα γραφικά όμως είναι άσχημα, θυμίζοντας αρκετά αυτά των 8-bit.

Δεν υπάρχει λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των background, ούτε ικανοποιητικός αριθμός χρωμάτων, ενώ τα ζόμπι είναι σχετικά χαριτωμένα sprites (έερκκκ, μερικά μοιάζουν με τον εκδότη του USER! Χο, Χο) και διαθέτουν ανεκτό animation, αν σκεφτούμε ότι βρισκόμαστε σε ένα role playing adventure. Το μέγεθος όμως της οθόνης είναι μικρό και δεν υπάρχει scrolling.

Σε γενικές γραμμές η εμφάνιση του παιχνιδιού είναι απογοητευτική. Από την άλλη όμως το gameplay είναι μπόλικο και εθιστικό, όσο και πρωτότυπο και διασκεδαστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	62
ΚΙΝΗΣΗ	50
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	83
ΓΕΝΙΚΑ	79

ΤΙΤΛΟΣ	HERO QUEST I
HOUSE	SIERRA ON-LINE
FORMAT	PC, AMIGA
ΤΙΜΗ	11.000
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



HERO QUEST I

So You Want To Be A Hero

Τι θα λέγατε να κάνουμε ένα μικρό ταξίδι πολλά πολλά χρόνια πιο πίσω, και να προσπαθήσουμε και εμείς να αποκτίσουμε τον τίτλο του γενναίου "Ηρωα". Ενα ταξίδι σε μια εποχή γεμάτη μαγεία, σε μια εποχή που τον πρώτο λόγο τον έχει το ξίφος. Ετοιμαστείτε λοιπόν για ένα ταξίδι στο μαγικό κόσμο του Hero Quest.

ΣΕΝΑΡΙΟ

USER HIT

Το σενάριο του παιχνιδιού κινείται σε χώρους φανταστικούς που η μαγεία και το ξίφος έπαιζαν πρωταγωνιστικό ρόλο. Η περιπέτεια εξελίσσεται στην κοιλάδα του Spielburg. Εσείς είστε απόφοιτοι της πολύ γνωστής σχολής για ήρωες "FAMOUS ADVENTURE'S CORRESPONDENCE SCHOOL". Ενα πόστερ που διαβάζετε γράφει "Ζητείται ήρωας". Ετσι αποφασίζετε να πάτε στο Spielburg και να αποκτίσετε τον τίτλο του ήρωα. Φτάνοντας στο μικρό χωριό, ο πρώτος άνθρωπος που θα δείτε είναι ο τοπικός σερίφης, ο οποίος θα σας πει να πάτε στη λέσχη Adventure του χωριού. Εκεί θα μάθετε όλες τις αποστολές που πρέπει να φέρετε σε πέρας για να αποκτήσετε τον τίτλο του ήρωα. Βασικές αποστολές είναι να σκοτώσετε το σατανικό μάγο KOBOLO που έχει μεταμορφώσει το γιο του βαρώνου σε αρκούδα, να ελευθερώσετε από τα μάγια την Elsa, κόρη του βαρώνου και τέλος να διώξετε από την κοιλάδα τη σατανική μάγισσα Baba Yaga. Στην πορεία της περιπέτειας θα έχετε να αντιμετωπίσετε πολλά τέρατα και ληστές, όπως Goblins, Kobolds, Goons, Giants, Minotaurs, Trolls, Orges, Saurus, Mantray, Moose, Griffin, Cheetaur, Saurus Rex, Dragon και άλλα πολλά. Αν καταφέρετε αυτές και πολλές άλλες δοκιμασίες, τότε ο τίτλος του ήρωα είναι δικός σας. Το παιχνίδι μας δίνει τη δυνατότητα να διαλέξουμε με ποιον χαρακτήρα θα θέλαμε να παίξουμε. Οι χαρακτήρες είναι οι εξής: πολεμιστής, μάγος και κλέφτης. Ουσιαστικά μιλάμε για τρία διαφορετικά Adventures. Ενώ η υπόθεση παραμένει η ίδια, κάθε χαρακτήρας αντιμετωπίζει κάθε κατάσταση διαφορετικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα και το κάθε τι είναι σχεδιασμένο με την παραμικρή λεπτομέρεια.

Πραγματικά και αυτή τη φορά η Sierra έδωσε ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να δώσει. Οι χρωματισμοί του Hero Quest I είναι αρκετά ζωηροί και οι συνδυασμοί των χρωμάτων είναι πάρα πολύ επιτυχημένοι.

Αν δεν έχετε έγχρωμο μόνιτορ, να επιδιώξετε να δείτε το Hero quest σε κάποιον φίλο σας που έχει. Η διαφορά που θα δείτε είναι τεράστια. Τα γραφικά και τα χρώματα του Hero Quest μπορώ να πω χωρίς καμιά επιφύλαξη ότι είναι τέλεια. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι απόλυτα πειστική. Ολα τα γεγονότα στην περιπέτεια έχουν μια λογική και γίνονται σε κάποιο λογικό χρόνο. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι καλός αλλά θα μπορούσε να ήταν ακόμα καλύτερος. Αυτό που σίγουρα θα έπρεπε να υπάρχει σ'αυτή την περιπέτεια είναι κάποιες φώνες μάχης και τεράτων. Αν υπήρχαν αυτά, σίγουρα θα ανέβαζαν την περιπέτεια κατά πολύ (τέλεια).





Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



Αφού διαλέξετε τον πολεμιστή, του δώσετε όνομα και βάλετε τους έξτρα 50 βαθμούς στα Stenght, Agility, Vitaly και Weapon Skill, μπαίνετε στη μικρή πόλη (+1), στο σερίφη ASK ABOUT MONSTER (+1), ASK ABOUT HEROES, ASK ABOUT BRIGANDS, τώρα προχωρείστε προς το Adventure Guild, μπείτε μέσα και READ BOOK (+4), SIGN BOOK (+1) LOOK BOARD (+6), πλησιάστε τον άντρα που κοιμάται και ASK ABOUT HERO (+1), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT ELSA, ASK ABOUT ADVENTURE GUILD, ASK ABOUT BABA YAGA.

Τώρα φύγτε και πηγαίνετε στο magic shop.

Εκεί, μόλις εμφανιστεί η Zara, ASK ABOUT BABA YAGA (+1), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT MAGIC, ASK ABOUT ZARA, ASK ABOUT ELSA. Φύγετε και πηγαίνετε στο Tale Inn.

Εκεί ASK ABOUT MONSTER (+1), ASK ABOUT MERCHANDS, ASK ABOUT ROBBERY, ASK ABOUT CARAVAN. Βγείτε και προχωρήστε προς την κοπέλα που πουλάει τα φρούτα.

Εκεί, ASK ABOUT NAME (+1), ASK ABOUT VEGETABLES.

Τώρα μπείτε μέσα στο μαγαζί και ASK ABOUT KNIFE (+1), BUY KNIFE, ASK ABOUT ARMOR, ASK ABOUT FLASK, ASK ABOUT FOOD.

Στο σοκάκι, λίγο πιο πάνω, βρίσκετε ένα ζητιάνο.

Εκεί GIVE SILVER (+1), ASK ABOUT BRIGANDS (+1).

Τώρα βγαίνετε έξω από την πόλη (+1). προχωρήστε βόρεια, πλησιάστε το σπίτι της Healer's και KNOCK DOOR. Αφού μπείτε μέσα, ASK ABOUT POSITION (+2), ASK ABOUT UNDEAD UNGUENT, ASK ABOUT VIGOR POTION, ASK ABOUT MAGIC POTION, ASK ABOUT HEALING POTION, ASK ABOUT RING, ASK ABOUT FAIRIES RING, ASK ABOUT ERANA'S PEACE, ASK ABOUT FLOWERS, ASK ABOUT MAGIC MUSHROOMS, ASK ABOUT SPELL COMPONENTS, ASK ABOUT CLAWS, ASK ABOUT BEARD, τώρα σίγουρα έχετε αρκετές πληροφορίες που θα σας φανούν πολύτιμες.

Τώρα πηγαίνετε στο κάστρο.

Με το που θα φτάσετε στην πύλη, ASK ABOUT ELSA (+5), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT BABA YAGA, ASK ABOUT BRIGANDS, OPEN DOOR, μπείτε μέσα (+1) και πηγαίντε στους σταύλους.

Εκει θα σας προσφέρουν δουλειά, απαντήστε YES (+5).

Αφού τελειώσετε τη δουλειά σας πηγαίνετε μια οθόνη αριστερά.

Εκει θα συναντήσετε ένα ξιφομάχο. Πλησιάστε τον και LOOK MAN, TALK TO MAN, ASK ABOUT PRACTICE (+1), YES, αφού τελειώσετε την εξάσκησή σας, κάντε αρκετές φορές REST ώσπου να βγει μήνυμα ότι συμπληρώσατε τις δυνάμεις σας.

Τώρα γυρίστε στην πόλη και πηγαίντε στο ξενοδοχείο.

Στο ξενοδοχείο θα συναντήσετε τον Abdulla. Πηγαίνετε κοντά του και ....

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ



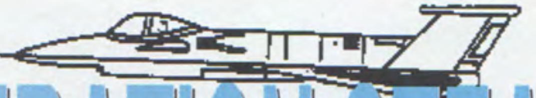
Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα προηγούμενα παιχνίδια της Sierra, που φυσικά έχουν κατασκευαστεί με την καινούρια τεχνική της Sierra.

Τα πλήκτρα είναι F1-F9 για τις λειτουργίες (Help, Sound On/Off, επανάληψη της προηγούμενης εντολής, ρύθμιση της ταχύτητας του ήρωα, Save Game, Restore Game, Restart Game, Quit Game). Ακόμα υπάρχουν και οι έτοιμες εντολές, που είναι: Ctrl-A: ASK ABOUT, Ctrl-L: LOOK AT, Ctrl-F: FIGHT, Ctrl-E: ESCAPE, Ctrl-I: INVENTORY, Ctrl-T: TIME/DATE, Ctrl-C: CAST SPELL. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα Cursor Keys ή και με τη βοήθεια του Mouse και είναι πάρα πολύ φυσική. Δεν έχει σχεδόν καμιά ατέλεια. Είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Οταν βάζουμε γρήγορη ταχύτητα στον ήρωα, ο κίνηση του χαρακτήρα δε μένει ίδια όπως σε άλλα adventure της sierra που απλώς και μόνο γίνεται πιο γρήγορη, αλλά ο χαρακτήρας αποκτά την κίνηση του τρεξίματος. Πιστεύω πως η Sierra μας έδωσε ό,τι πιο καλό υπάρχει στο χώρο του animation. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι απλό, αλλά σε πολλές φάσεις γίνεται αρκετά εξειδικευμένο. Το πρόβλημα αυτό το ξεπερνάμε με τη βοήθεια του Manual που μας είναι απαραίτητο για το παίξιμο του παιχνιδιού. Μερικά ρήματα είναι : ASK, DROP, SEARCH, TELL, BUY, EAT, PLAY, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, SNEAKE, CLOSE, GIVE, READ, WALK, DRINK, OPEN, RUN, TAKE, USE, STAND, ORDER, SIGN, LOOK AT, KNOCK, SEARCH, PLAY, FREE, LEAVE, RENT, SELL, PICK, MOVE, FEED κ.α

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**98**

ΤΙΤΛΟΣ	OPERATION STEALTH
HOUSE	DELPHINE
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3950
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



OPERATION STEALTH

Το γαλλικό software είναι πολύ ποιοτικό και έχει αναπτυχθεί τρομερά τα τελευταία χρόνια. Ομως αυτή τη φορά οι Γάλλοι το παράκαναν! Τολμούν και εμφανίζουν ένα παιχνίδι ανώτερο από τα αντίστοιχα της Sierra! Μάλιστα, η Delphine μετά το υπέροχο Future wars έφτιαξε αυτήν την καταπληκτική mouse driven περιπέτεια βασισμένη πάνω σε μια ιστορία σύγχρονης κατασκοπείας. Σ'αυτό το game θα χρειαστεί να χειριστείτε μηχανήματα υψηλής τεχνολογίας, να γλυτώσετε από θανάσιμες παγίδες και δολοπλοκίες μέσα από πάμπολλες σεναριακές ανατροπές και ξαφνικές εκπλήξεις. Με έξυπνους γρίφους, χιούμορ και πρωτότυπη δομή το παιχνίδι είναι ένα από τα καλύτερα adventures με κινηματογραφικό στυλ.

Σ Ε Ν Α Ρ Ι Ο

Παίρνετε το ρόλο του μυστικού πράκτορα της ΣΙΑ John Glames και μόλις έχετε ειδοποιηθεί από το αρχηγείο για κάτι ιδιαίτερα επείγον.

Μπαίνετε στο υπερηχητικό αεροσκάφος σας και σε λίγο βρίσκεστε εκεί.

Τα πράγματα είναι στ'αλήθεια σοβαρά: το καινούριο stealth jet έχει κλαπεί και κανείς δε γνωρίζει από ποιόν.

Με τα ελάχιστα στοιχεία που υπάρχουν αναλαμβάνετε μία αποστολή στην Santa Paragua όπου δρα ένας άλλος πράκτορας...

Χ Ε Ι Ρ Ι Σ Μ Ο Σ

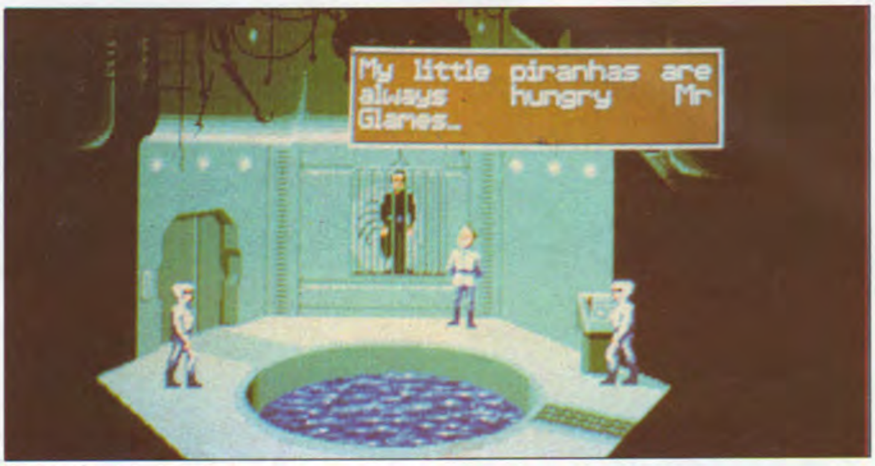
Ο χειρισμός είναι ο ίδιος που είχαμε συναντήσει στο Future wars: χρησιμοποιείται μόνο το mouse και πατώντας τα δύο πλήκτρα του ταυτόχρονα εμφανίζονται οι γενικές εντολές, Restart game, Load και Save που είναι γνωστές και η Backup drive με την οποία δηλώνει σε ποιό drive θα βρίσκεται η δισκέττα των σωσμένων παιχνιδιών, στην οποία ευτυχώς χωράνε αρκετές σωσμένες θέσεις. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse έχετε τις εξής επιλογές: Examine ένα αντικείμενο από τον χώρο ή από αυτά που έχετε στην κατοχή σας, σας δίνεται η περιγραφή του και αρκετές φορές ανακαλύπτετε και άλλες χρήσεις πάνω τους, Take, Use μπαίνετε κατευθείαν στο inventory απ'όπου χρησιμοποιείτε ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο ή σε έναν χαρακτήρα. Με Operate προκαλείτε μια ενέργεια πάνω σε ένα αντικείμενο (ενεργοποιείτε ένα μηχάνημα, ανοίγετε βαλίτσες, πόρτες κλπ). Υπάρχει ακόμα η επιλογή Speak με την οποία διεξάγεται ένας προκαθορισμένος διάλογος, στον οποίο δεν έχετε καμία ανάμειξη καθώς δεν μπορείτε να γράψετε τίποτα. Ο χειρισμός είναι έτσι δομημένος ώστε πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse να ενεργοποιείτε αντικείμενα του χώρου ενώ με το δεξί χρησιμοποιείτε αυτά του inventory. Ο ήρωάς σας κινείται επίσης με την χρήση του "ποντικιού" ενώ πολύ χρήσιμο είναι το ότι περνώντας τον κέρσορα πάνω από τα αντικείμενα σας δίνεται το όνομά τους και έτσι ξέρετε ποιά από αυτά και ποιοί χαρακτήρες είναι χρήσιμοι για την ολοκλήρωση της περιπέτειας. Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός είναι πολύ καλός -καλύτερος από το σύστημα που χρησιμοποιούν τα παιχνίδια της Lucasfilm- και γρήγορος βοηθώντας σας να συγκεντρωθείτε στην επίλυση των γρίφων. Το μόνο κακό είναι ο χρόνος που κάνει να φορτώσει ορισμένες οθόνες.

Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α - Η Χ Ο Σ

Μέχρι στιγμής τα γραφικά, αυτού του είδους των adventures σε δυνατά 16-bit μηχανήματα όπως η Amiga και ο ST, είχαν γραφικά σε επίπεδα EGA με το σχετικό "pixelιασμα" και τους τετραγωνισμένους χαρακτήρες. Οι Γάλλοι όμως ήδη από το Future wars έδειξαν την ποιότητα της δουλειάς τους και με το Operation stealth γίνεται φανερό πως μπαί-

P A R A D I S E

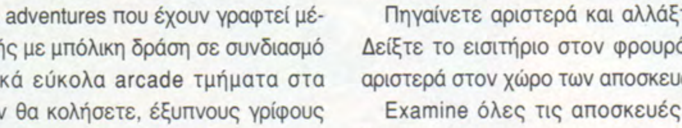
νουμε σε έναν δρόμο χωρίς επιστροφή Κατ'αρχήν η οθόνη που χρησιμοποιείται συνήθως είναι τεράστια όπως και το μέγεθος των πραγμάτων που συνθέτουν τον χώρο. Ολα τα αντικείμενα είναι ευδιάκριτα ενώ χρησιμοποιούνται πολύ καλά συνδυασμένα χρώματα με αρκετή ποικιλία -παραμένει βέβαια η αγάπη της Delphine για το καφέ! Εδώ πρέπει να σημειώσουμε την καταπληκτική εισαγωγή του παιχνιδιού που τα έχει όλα, κίνηση μεγάλων sprites, λεπτομερή γραφικά, πολλά χρώματα, ταχύτητα, ομαλή σμίκρυνση και πολύ καλό scrolling. Μέσα στο παιχνίδι η οθόνη δεν σκρολλάρει αλλά όλα τα sprites είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα και με πολύ καλό animation. Ο ήχος περιλαμβάνει μερικά πολύ ευχάριστα μουσικά θέματα και αρκετά digitised εφφέ, αν και υπάρχουν στιγμές απόλυτης ησυχίας. Το τελικό οπτικό και ηχητικό αποτέλεσμα δε θα σας αφήσει να σηκωθείτε από το μόνιτορ για ώρες. Συνοψίζοντας έχουμε ένα από τα καλύτερα adventures που έχουν γραφτεί μέχρι στιγμής με μπόλικη δράση σε συνδιασμό με σχετικά εύκολα arcade τμήματα στα οποία δεν θα κολήσετε, έξυπνους γρίφους και κυρίως μεγάλη ποικιλία καταστάσεων και χώρων. Δεν πιστεύω να υπάρξει adventurer που να μην του αρέσει.



Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρίσκεστε μόνος, άγνωστος μεταξύ αγνώστων στο αεροδρόμιο της Santa Paragua: Examine newspaper box, examine coin return slot, αχά! το πρώτο σας νόμισμα. Use coin on coin slot, exam newspaper, θα διαβάσετε με ποια χώρα σκοπεύει να αποκαταστήσει διπλωματικές σχέσεις η Paragua. Μπείτε στις τουαλέτες και operate briefcase, operate passport, take banch of notes. Ξαναβάλτε το διαβατήριο στην θέση του.

Operate calculator, ανοίγει ο διπλός πάτος της βαλίτσας σας που περιέχει ένα λευκό διαβατήριο και ένα μηχάνημα πλαστικοποίησης. Examine το μηχάνημα και ρυθμίστε το με τα κουμπιά να δείχνει την χώρα που διαβάσατε στην εφημερίδα. Use passport on opening (στο άνοιγμα του μηχανήματος) και κάνοντας operate το κόκκινο κουμπί έχετε ένα φρέσκο πλαστό διαβατήριο! Operate briefcase και βγείτε. Δώστε το στον τελωνιακό. Πηγαίνετε στην κοπέλα και Speak girl, σας δίνει ένα τηλεγράφημα. Examine telegramm στο οποίο αναγράφεται ένα όνομα και ο αριθμός της πτήσης.



Πηγαίνετε αριστερά και αλλάξτε οθόνη. Δείξτε το εισιτήριο στον φρουρό και πάλι αριστερά στον χώρο των αποσκευών.

Examine όλες τις αποσκευές μέχρι να βρείτε εκείνη που ανήκει στο όνομα που γράφει το τηλεγράφημα και Take baggage, Operate baggage και παίρνετε μια ηλεκτρική ξυριστική μηχανή και ένα ακριβό ρολόι. Πηγαίνετε δεξιά και μπήτε στην πάνω δεξιά πόρτα, δηλαδή ξανά στις τουαλέτες. Operate rasor, use cable on plug και ακούτε το μήνυμα από την ξυριστική μηχανή! Βγείτε, περάστε τον τελωνιακό -μην φοβηθείτε με αυτά που θα σας πει- και αριστερά.

Βγαίνετε από το αεροδρόμιο. Σταθείτε κάτω από το σήμα δεξιά και σε λίγα δευτερόλεπτα θα έρθει ένα ταξί που θα σας πάει στο κέντρο της πόλης (όπου βλέπετε τέτοια σήματα, όπως μπροστά από το ξενοδοχείο είναι οι στάσεις των ταξί). Μια οθόνη αριστερά και μπείτε στην τράπεζα (Banco). Προχωρήστε στο κεντρικό ταμείο και use banch of notes on bank teller που σας δίνει ψηλά. Βγείτε και δεξιά στην οθόνη με τα λουλούδια. Use coins on florist. Τώρα που πληρώσατε μπορείτε να διαλέξετε ένα ωραίο κόκκινο γαρύφαλλο. Υστερα Use red carnation on John και φοράτε το γαρύφαλλο στο πέτο. Πηγαίνετε τώρα αριστερά στο δρόμο πάνω από την τράπεζα.

Θα βρεθείτε σε ένα υπέροχο πάρκο. Καθήστε στο παγκάκι.

Σε λίγο θα εμφανιστεί ο άνθρωπός σας,

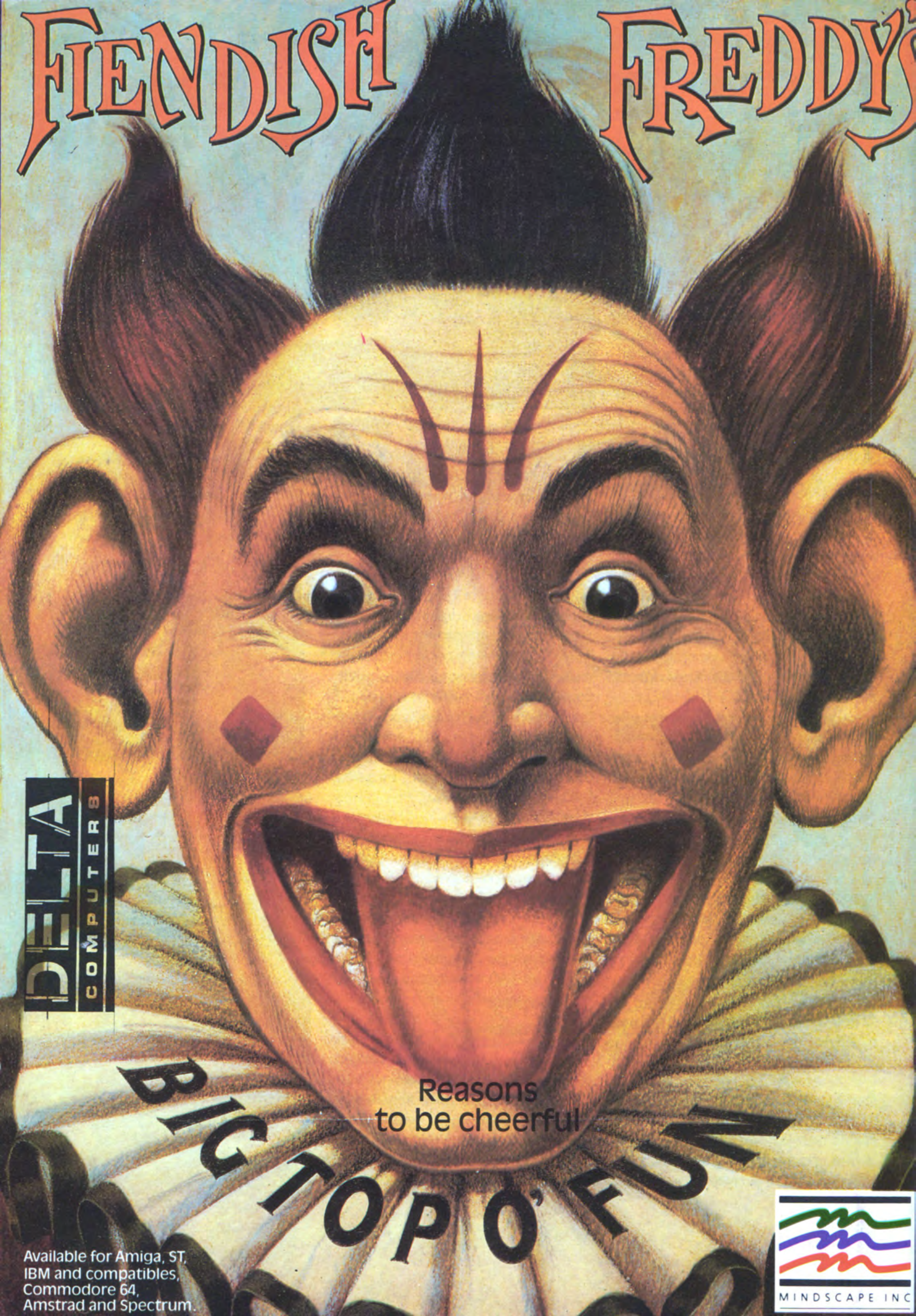


θα σας πλησιάσει και από ένα μαύρο αυτοκίνητο που περνάει κάποιος θα τον πυροβολήσει και θα τον σκοτώσει. Σκύβετε από πάνω του και μόλις που προλαβαίνει να σας πει ότι... ΣΤΟΠ!

Μέχρι εδώ Νίκο, μην τους τα λέμε και όλα (Επέμβαση Αρχισυντάκτη)

Η συνέχεια επί της οθόνης...

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	94
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92
ΓΕΝΙΚΑ	**92**


FIENDISH FREDDY'S
BIG TOP O' FUN
Reasons to be cheerful
DELTA COMPUTERS
Available for Amiga, ST, IBM and compatibles, Commodore 64, Amstrad and Spectrum.
MINDSCAPE INC

ΤΙΤΛΟΣ	RICK DANGEROUS 2
HOUSE	MICROSTYLE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Αρκετά "νούμερο 2" κυκλοφορούν αυτό τον καιρό στην αγορά, πολλά είναι επαναλήψεις μεγάλων επιτυχιών, όμως αυτό που σίγουρα θα προκαλέσει το ενδιαφέρον των gamers είναι το Rick Dangerous II. Ο ήρωας αυτός επιστρέφει και μοιάζει να έχει κάποιες υπερδυνάμεις πράγμα που φαίνεται και από την εμφάνισή του που θυμίζει όχι πια τον Indiana Jones αλλά κάτι από Flash Gordon!

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

RICK DANGEROUS 2

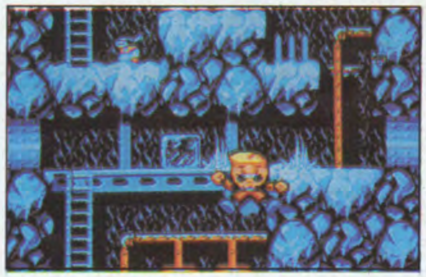
Ο Rick έχει παραμείνει κοντός, έχει γίνει ξανθός (τα βάφει, τα βάφει!) και έχει διατηρήσει το τρομερό θεληματικό πηγούνι του και τον χαρακτήρα του εξερευνητή, κυνηγού της περιπέτειας. Το στήσιμο του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου: υπάρχουν πέντε επίπεδα από τα οποία μπορείτε να δείτε όποιο από τα τέσσερα πρώτα θέλετε ελεύθερα, χωρίς να χρειάζεται να έχετε περάσει το προηγούμενο.

Ετσι τριγυρνάτε στο πάρκο του Λονδίνου, απαγάγεστε από τους εξωγήινους και μεταφέρεστε σε ένα διαστημικό χώρο αντιμετωπίζοντας ρομπότ και ακτίνες, χρησιμοποιώντας τα διάφορα ασανσέρ για την μετακίνησή σας. Υπάρχουν ακόμα και μερικά κουμπιά στους τοίχους που πρέπει να ενεργοποιήσετε για να προχωρήσετε. Μετά υπάρχει ένας παγωμένος κόσμος όπου η Microstyle και η Core καταφέρνουν να ανανεώσουν αρκετά αυτό το τόσο πολυχρησιμοποιημένο μοτίβο, βάζοντας πάγους πάνω στους οποίους γλυστράτε, παγοκολώνες που πέφτουν αστραπιαία πάνω σας και σας σκοτώνουν, κουρδιστούς(!) πιγκουίνους που σας κυνηγούν μόλις ξεπαγώσουν, πολλούς βίκινγκ και θανάσιμα γρανάζια. Ο κόσμος των λαχανικών με τα κινούμενα φυτά που θέλουν να σας κάνουν σαλάτα ακολουθεί με πελώριους βράχους και μύκητες, ετοιμόρροπες οροφές, μαζί με παλούκια συνθέτουν ένα πολύ επικίνδυνο επίπεδο που θυμίζει την πρώτη αποστολή στο Rick Dangerous I. Μετά έχουμε ένα ραδιενεργό πλανήτη όπου υπάρχουν μάζες, οξέα, μασκοφόροι, ρομπότ και βαγονάκια ορυχείων όλα για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ανάμεσα στους κόσμους βλέπετε μια μικρή animated screen που δεν εντυπωσιάζει αλλά διασκεδάζει. Ο οπλισμός σας έχει παραμείνει όπως τον ξέρατε με ένα ακτινοπίστολο και μερικούς detonators που χρησιμοποιούνται με τον ίδιο τρόπο και τα ίδια αποτελέσματα.

Μια καλη προσθήκη είναι ότι μπορείτε να ρίξετε τον δυναμίτη από ψηλά σε χαμηλότερα επίπεδα. Τα προβλήματα που αντιμετωπίζετε έχουν παραμεινει ίδια όπως και τα λογικά puzzles και έχουν αυξηθεί αρκετά.

Πολεμοφόδια βρίσκετε πάλι στον δρόμο σας. Ο τελικός σας σκοπός είναι να φτάσετε στον πλανήτη Barf (ελληνιστί γαβ, ίσως και γουβ) και να νικήσετε τον κακό Fat guy. Το μόνο αρνητικό του παιχνιδιού είναι ότι όπως και στο πρώτο μέρος θα πρέπει να ξαναρχίσετε από την πρώτη οθόνη του level αν χάσετε.





Ενοχλητικό βέβαια αλλά έτσι μαθαίνετε σίγουρ ι από τα λάθη σας. Επίσης τα γραφικά δεν έχουν βελτιωθεί ιδιαίτερα αν και υπάρχουν πολλά χρώματα.

Τα sprites είναι σχετικά μικρά και στο animation ξεχωρίζει η μεγένθυνση του Rick όταν χάνει μια ζωή. Scrolling δεν υπάρχει αλλά η οθόνη μετακινείται μόλις φτάσετε στην άκρη της.

Ο ήχος έχει βελτιωθεί αρκετά, με μερικά συμπαθητικά μουσικά θέματα και ήχους που δεν ξεπερνούν σαν σύνολο το μέτριο.

Το gameplay θα ικανοποιήσει απόλυτα τους φίλους των platform arcade παιχνιδιών.

Ας ελπίσουμε ότι το Νο 3(!) θα βελτιώσει και τα γραφικά..

ΤΙΤΛΟΣ	LEGEND OF FAERGAIL
HOUSE	RELINE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

LEGEND OF FAERGHAIL

Τα Bard's Tale και Phantasie υπήρξαν πολύ πετυχημένα adventures τα οποία απέκτησαν αμέσως πολλούς οπαδούς εξαιτίας της καλής υπόθεσής τους και κυρίως λόγω του τρόπου που έβαζαν τον παίκτη στην ατμόσφαιρα. Τα χρόνια πέρασαν και πολλά παρόμοια προγράμματα λιγότερο ή περισσότερο πετυχημένα εμφανίστηκαν. Ενα από τα πιο σύγχρονα είναι το Legend of Faergail. Είναι όμως αρκετά καλό;

ΣΕΝΑΡΙΟ

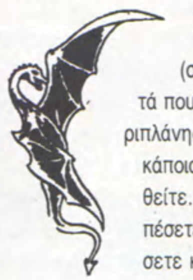


Τα Elves, είναι μικρόσωμα, πονηρά, άτακτα, ζούνε στο δάσος και σας βάζουν διαρκώς σε μπελάδες. Είναι όμως κατά βάθος καλά. Τουλάχιστον έτσι ήταν τα πράγματα μέχρι πριν από λίγο καιρό. Γιατί τώρα έχει συμβεί κάτι τρομέρο: τα elves έχουν πουλήσει την ψυχή τους στο κακό και έγιναν αγνώριστα. Να δείτε πως γυαλίζουν τα μάτια τους και τί φοβερά πράγματα κάνουν! Και η κατάσταση χειροτερεύει διαρκώς. Πρέπει λοιπόν εσείς και οι υπόλοιποι πέντε σύντροφοί σας να ξεδιαλύνετε το μυστήριο, να γλυτώσετε τα έλφ από το κακό που τα βαραίνει και να ξαναδώσετε την γαλήνη στο βασίλειο. Μου φαίνεται αρκετά απλό, τί λέτε θα τα καταφέρετε;

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΟΘΟΝΗ

Η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα: στο πάνω αριστερό παράθυρο φαίνεται η οθόνη της δράσης, όπου προχωράνε τα επίπεδα και εμφανίζονται τα πρόσωπα των ηρώων σας και τα αντίπαλα όντα. Ακριβώς από κάτω είναι το window που δείχνει την θέση σας και τους χαρακτήρες όπως και τη σύνταξη των εχθρικών δυνάμεων όταν γίνει μια μάχη. Πάνω δεξιά είναι τα παραθυράκια που αντιστοιχούν στον κάθε ένα από τους ήρωές σας και βλέπετε πάνω τους τα ονόματά τους, την ιδιότητά τους, την ενίσχυση της πανοπλίας, την αντοχή που έχει απομείνει και τη μαγική του ενέργεια αν έχει. Στο κάτω δεξιό μέρος εμφανίζονται όλες οι εντολές με τις οποίες θα φτιάξετε την ομάδα σας. Ακόμα εδώ θα εμφανιστούν κάποια άλλα icons στην εξέλιξη του παιχνιδιού με τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο, να διορθώσετε κάποιο όπλο ή εργαλείο, να βάλετε δόλωμα για να προκαλέσετε κάποιο ον να έρθει (σα να μην έφταναν όλα αυτά που θα συναντήσετε στην περιπλάνησή σας), να ξεκλειδώσετε κάποια πόρτα ακόμα και να κοιμηθείτε. Στην περίπτωση που θα πέσετε για ύπνο πρέπει να αφήσετε κάποιον να φυλάει σκοπιά γιατί διαφορετικά μπορεί να σας αιφνιδιάσουν τα πλάσματα του δάσους και να αφανίσουν ολόκληρη την ομάδα. Αυτός βέβαια που θα μείνει σκοπός δεν θα ανανεώσει την αντοχή του, γι' αυτό φροντίστε να βάλετε τον πιο ξεκούραστο. Ξαναγυρίζουμε στον χειρισμό όπου πρέπει να φτιάξετε μια ομάδα από το μηδέν.



Πηγαίνετε λοιπόν στο ανάλογο μενού και ξεκινάτε: στην αρχή διαλέγετε το φύλο του ήρωα, αν θα είναι άντρας ή γυναίκα, πράγμα που σημαίνει ότι κάποιες ιδιότητες έτσι κι αλλιώς ο χαρακτήρας δεν θα έχει. Υστερα περνάτε στην φυλή και επιλέγετε ανάμεσα στα γνωστά είδη τα οποία είναι κάπως λιγότερα από αυτά που έχουμε συνηθίσει. Συνεχίζετε την ιδιότητα του χαρακτήρα που είναι ακόμα πιο σημαντική. Και εδώ υπάρχει μια διαφορά από τα ανάλογα adventures. Το bard's Tale είχε βάρδο που ήταν κάτι πρωτότυπο για την εποχή του.

Τώρα το Legend of Faergail (ίσως σε μια στιγμή έλλειψης φαντασίας) έχει... σιδερά! Ο σιδεράς λοιπόν είναι ο μπαλαντέρ χαρακτήρας του game καθώς είναι δυνατός, μπορεί να χρησιμοποιεί πολλά και περίεργα επιθετικά μέσα και διαθέτει και μαγεία (τώρα τα κάναμε από κούπα). Μετά απ'όλα αυτά σας είναι απαραίτητος στην ομάδα. Ο υπόλοιπος χειρισμός γίνεται με το mouse ή τα αρχικά των λέξεων που εμφανίζονται και η απόκριση του παιχνιδιού είναι άμεση. Στον χώρο εξάλλου κινείστε με την χρήση του mouse και τα cursor keys.

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Όπως είπαμε ήδη -ή μάλλον έχετε καταλάβει από μόνοι σας- η μαγεία είναι ένα από τα σημαντικότερα συστατικά στοιχεία του παιχνιδιού και υπάρχουν συνολικά πάνω από 70 spells και 6 είδη μαγικών χρηστών (USERs!). Τα ξόρκια αυτά διαφέρουν βέβαια από χρήστη σε χρήστη αλλά είναι πάνω κάτω τα γνωστά, αυτά που στρέφονται ενάντια σε έναν εχθρό ή στο σύνολό τους, αυτά που προστατεύουν όλη την ομάδα ή μόνον εσάς, αυτά που θεραπεύουν, μέχρι και εκείνα που ανάβουν φως ή καλούν έναν δαίμονα. Βέβαια έτσι δεν τα περιγράφουμε όλα αλλά σας δίνουμε μια γενική εικόνα του τί να περιμένετε. Ακόμα στον χώρο της περιπέτειας υπάρχουν πολλά μαγικά αντκείμενα που θα σας βοηθήσουν αν πέσουν στα σωστά χέρια. Γενικά μείναμε ικανοποιημένοι από την μαγεία στο game!

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

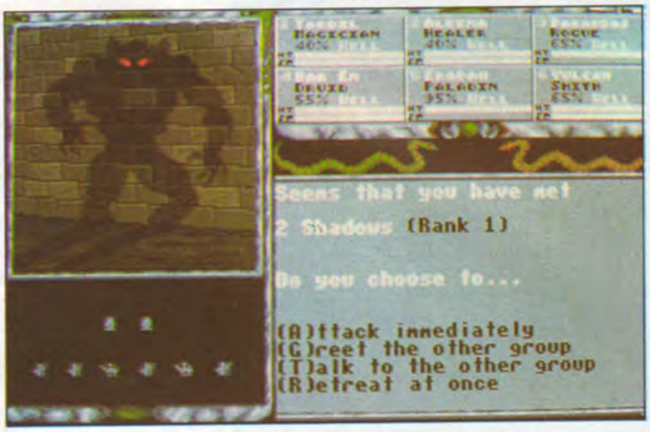
Ξεκινάτε στην πόλη όπου βγαίνετε από το Guild σας με ολόκληρη την ομάδα. Μπορείτε να επισκευτείτε την τράπεζα, όχι για να την ληστέψετε αλλά για να καταθέσετε τα χρήματα που έχετε μαζί σας, έτσι ώστε να μπορείτε να τριγυρνάτε ήσυχος σε περίπτωση που σας ληστέψουν. Βέβαια αν πεθάνει ο χαρακτήρας που έκανε την κατάθεση ...

Ακόμα μπορείτε να μπείτε στο εμπορικό και να αγοράσετε ή να πουλήσετε αντικείμενα. Υπάρχουν όμως και κάποια -κυρίως μαγικά ή ιερά- αντικείμενα που παρά τα υπερβολικά ποσά που θα σας δοθούν δεν πρέπει να τα πουλήσετε με τίποτα γιατί δεν θα είσαστε σε θέση να τελειώσετε το game. Ακόμα πιο χρήσιμοι είναι οι ναοί όπου πληρώνοντας θα γιατρευτείτε και θα αναστηθείτε. Υπάρχει ακόμα ένα μέρος όπου ανάλογα με τους βαθμούς εμπειρίας και τις νίκες σας και αν διαθέτετε και το ανάλογο "φακελλάκι" θα σας ανεβάσουν σε ανώτερο επίπεδο ικανοτήτων.

Στο Inn τέλος θα φάτε, θα πιείτε και νηστικοί θα κοιμηθείτε με αποτέλεσμα την αποκατάσταση της αντοχής σας. Αν τώρα κυκλοφορείτε στον δρόμο και υπάρχει κενή θέση στην ομάδα δεν είναι καθόλου απίθανο να βρεθεί κάποιος μυστήριος χαρακτήρας να σας συμπληρώσει.

Μπορείτε βέβαια να του αρνηθείτε αλλά αυτό θα του ραγίσει την καρδιά! Το παιχνίδι κινείται μέσα σε οκτώ dungeons με 4 επίπεδα το καθένα και ένα σύνολο 1000 δωματίων. Αρκετά εντυπωσιακό βέβαια και αν προσθέσετε 80 διαφορετικά είδη όντων που έχετε να αντιμετωπίσετε, έχουμε ένα πολύ γεμάτο game, τουλάχιστον θεωρητικά. Το παιχνίδι εκτός από μια ατέλειωτη μάχη είναι και μια προσπάθεια να συνεννοηθείτε με τα άλλα όντα -ανάλογα με το ποιές γλώσσες γνωρίζουν οι χαρακτήρες σας- και μια προσπάθεια να κάνετε εμπορικές συναλλαγές με τα πιο ευφυή.

Δεν είναι ανάγκη να λύνετε όλα σας τα προβλήματα με την βία!



Τα πονηρά elves σας βάζουν σε μια περιπέτεια με αρκετές εναλλαγές και πολλές πίστες. Θα καταφέρετε να τα γλυτώσετε από το κακό;





ΓΡΑΦΙΚΑ ΗΧΟΣ

Τα γραφικά ξεκινάνε με μια καλή και ιδιαίτερα λεπτομερή εισαγωγική οθόνη. Από κει και πέρα η απεικόνιση των ηρώων και των τεράτων είναι αρκετά καλή αν κρίνουμε το μικρό μέγεθος του window μέσα στο οποίο εμφανίζονται αλλά όχι τόσο λεπτομερή όσο θα έπρεπε. Στον χώρο κινείστε μέσα σε filled vector γραφικά αλλά χωρίς διαρκή κίνηση στον χώρο, δηλαδή γίνεται redraw της οθόνης, πολύ γρήγορα, με τον τρόπο δηλαδή που γινόταν η κίνηση στο Xenomorph. Λείπει πάντως από την απεικόνιση της οθόνης η απαραίτητη λεπτομέρεια κατά την μεγέθυνση των πραγμάτων.

Τα γραφικά θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν μέτρια γενικά αλλά εκείνο που μας απογοήτευσε περισσότερο είναι ο ήχος. Εκτός από το μέτριο εισαγωγικό μουσικό κομμάτι δεν ακούγεται τίποτα απολύτως σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού (στα 500 K αυτό). Πραγματικά απογοητευτικό.

ΓΕΝΙΚΑ

Μια αποτυχημένη προσπάθεια να αξιοποιηθεί ένα σύστημα που έφτιαξε το Bard's Tale. Αρκετή πλοκή αλλά όχι υψηλής ποιότητας, συνηθισμένοι γρίφοι, εκνευριστικά αργό disk swapping, μέτρια γραφικά, αδυναμία προσανατολισμού στον χώρο. Τίποτα που να μην έχουμε ξαναδεί σε καλύτερη έκδοση.

Προτείνεται στους φίλους των role playing adventures.

Οι υπόλοιποι ας το σκεφτούν καλά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	SKATE WARS
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ST, CPC, CBM, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	3950
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Μέσα σε ένα παγωμένο γήπεδο γεμάτο με παγίδες και θανάσιμες εκπλήξεις σας προκαλεί να πάρετε μέρος σε ένα άγριο παιχνίδι η UBI Soft. Το Ολυμπιακό πνεύμα έχει προ πολλού πάει στην Ατλάντα και οι θεατές διψούν για δράση και αίμα. Ας ακούσουμε την ανταπόκριση του συντάκτη μας:

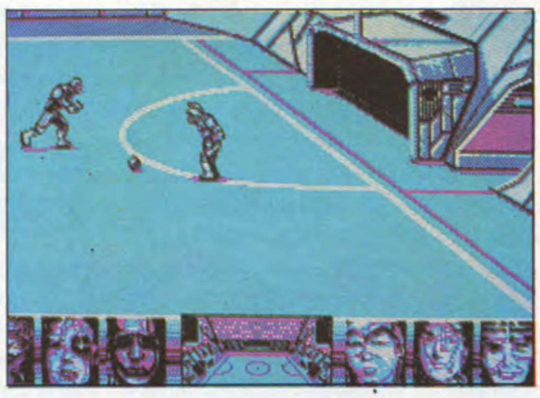
SKATE WARS



Με μια μέτρια, πλήν κατατοπιστική εισαγωγική οθόνη ξεκινάει το game. Ακολουθεί το μενού όπου διαλέγετε αν θα παίξετε ενάντια στο computer ή με ένα φίλο σας, να δείτε ένα demo, να καθορίσετε πόσα γκολ χρειάζονται για να κριθεί ο αγώνας, (τέσσερα ή οκτώ), να δείτε τα High scor, να διαλέξετε το χρώμα της ομάδας σας (μόνο κόκκινο ή μπλέ υπάρχουν) και τέλος να διαλέξετε αν θα είστε ο επιθετικός ή ο τερματοφύλακας. Γιατί αν δεν το ξέρετε στο παιχνίδι παίρνουν μέρος μόνο δύο παίκτες από κάθε ομάδα. Και για να σας βοηθήσουμε λίγο σας λέμε να προτιμάτε σχεδόν πάντα την θέση του τερματοφύλακα. Και το ματς αρχίζει με τους δύο επιθετικούς να προσπαθούν να πάρουν την μπάλλα στην κατοχή τους και να περάσουν στην περιοχή του αντίπαλου τέρματος. Αν ξεγελάσετε τον επιθετικό έχετε σχεδόν σίγουρο γκολ. Το παιχνίδι αποτελεί ένα διαρκές κυνηγητό της μπάλλας με συγκρούσεις πάνω στα αντίπαλα sprites ή αν τρέχετε με μεγάλη ταχύτητα θα καταφέρετε να χτυπήσετε πάνω στα τοιχώματα και να πέσετε κάτω. Σπρωξιές επιτρέπονται όπως και όλα τα βρώμικα κόλπα που μάθατε στο σχολείο. Εκτός από το να μπούνε γκολ ο άλλος τρόπος για να λήξει το ματς είναι να σκοτωθούν μέσα στον αγωνιστικό χώρο τρεις παίκτες.

Το σκορ της στιγμής εκείνης μετράει υπέρ του νικητή. Οσο νικάτε και προχωράτε στα ματς τόσο περισσότερες παγίδες και θανάσιμα αντικείμενα εμφανίζονται στον αγωνιστικό χώρο. Γενικά υπάρχουν πολύ λίγα πράγματα να κάνετε και ακόμα όταν συνηθίσετε τον χειρισμό θα σας φανεί βαρετό. Οπως και να το κάνουμε δύο παίκτες είναι λίγοι. Τα γραφικά του background είναι συμπαγή και φουτουριστικα αλλά λείπει η λεπτομέρεια από τα sprites. Αρκετά χρώματα και καλό animation είναι τα μόνα θετικά του game. Ο ήχος αποτελείται από μια εκνευριστική μουσική και μέτρια εφφέ. Η 8-bit ΕΚΔΟΣΗ Το παιχνίδι υπάρχει και για τους μικρότερους υπολογιστές μόνο που εδώ τα πράγματα είναι καλύτερα! Στην έκδοση για Amstrad τα πάντα θυμίζουν τον Atari με μια καταπληκτική εισαγωγική οθόνη. Τα γραφικά είναι άριστα με λίγα χρώματα αλλά λεπτομερή και συμπαγή. Εκείνο όμως που εντυπωσιάζει είναι το scrolling που είναι σαφώς ΑΝΩΤΕΡΟ από του ST! Τα sprites είναι αρκετά μικρότερα και υστερούν σε animation αλλά γενικά το gameplay είναι καλύτερο ενώ ο ήχος παραμένει σε υψηλά επίπεδα. Βαθμολογία για CPC: 83.

Η έκδοση για τον Commodore είναι στα ίδια πλαίσια με πολύ κακοσχεδιασμένα sprites. Το κύριο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι το gameplay επαναλαμβάνεται διαρκώς και χάνει το ενδιαφέρον πολύ γρήγορα παρά τα 99 επίπεδα (έλεος!).



ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	67
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	66
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**72**

ΤΙΤΛΟΣ	INT. SOCCER CHALENGE
HOUSE	MICROSTYLE
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3950
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Αυτό ήταν! αναφώνησαν οι φίλοι του ποδοσφαίρου, μετά το Kick off (το Kick off2 δηλαδή), δεν μπορεί να υπάρξει τίποτα άλλο. Και ενόσω παίζαμε το εν λόγω παιχνίδι, η Microprose, γνωστή για τις φοβερές εξομοιώσεις της εμφανίζει το I. SOCCER CHALLENGE που αλλάζει τις απόψεις μας για τους εξομοιωτές ποδοσφαίρου.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Το παιχνίδι σας επιτρέπει να πάρετε μέρος στο Mundial '90 ή σε ένα άλλο πρωτάθλημα.

Πρώτα όμως μπορείτε να ξεκινήσετε με μια πρακτική εξάσκηση στα πέναλτυ (όπου πρέπει να μάθετε να ξεγελάτε τον πολύ καλό αντίπαλο τερματοφύλακα), στις πάσες (για να βρίσκεται εύκολα τους συμπαίκτες σας, άλλωστε εκεί βρίσκετε και η δύναμη της Ρεαλ!), να αποκρούετε πέναλτυ (σχεδόν το ίδιο δύσκολο με το να βάζετε), να δίνετε την σωστή δύναμη και γωνία στην μπάλλα κατά την εκτέλεση ενός κόρνερ.

Υστερα περνάτε στην εκλογή της ομάδας της οποίας το όνομα μπορείτε να κρατήσετε ή να το αλλάξετε.

Μετά δίνετε το όνομα του παίκτη σας, την διάρκεια του ημιχρόνου (2,4 ή 6 λεπτά), αν θα παίζετε σαν ομάδα ή σαν άτομο και ποιό επίπεδο δυσκολίας θέλετε. Και είναι η ώρα να αρχίσει ο αγώνας.

Με το που γίνεται το kick off και αρχίζουν οι παίκτες να τρέχουν παθαίνετε το πρώτο σοκ βλέποντας ότι το παιχνίδι είναι φτιαγμένο με την τεχνική των 3D solid vector αλλά εδώ ξεπερνάνε κάθε προσδοκία ρεαλισμού, ταχύτητας και φυσικότητας στην μεγένθυνση.

Στην πραγματικότητα είναι σαν να βλέπετε έναν αγώνα από την τηλεόραση μόνο που τώρα πρωταγωνιστείτε εσείς!

Οι παίκτες παίζουν ελεύθερα, κυνηγώντας ο καθένας την μπάλλα και εσείς την κερδίζετε μπαίνοντας στις φάσεις με δική σας πρωτοβουλία ή όταν πατώντας το fire γίνεστε ο κοντινότερος προς την μπάλλα παίκτης.

Στην αρχή ο χειρισμός θα σας φανεί κάπως δύσκολος όπως και ο υπολογισμός της θέσης σας σε σχέση με την μπάλλα καθώς είναι μια απο τις λίγες φορές που η οθόνη δεν ακολουθεί συνεχώς την μπάλλα αλλά δείχνει μια προτίμηση στον παίκτη σας.

Μετά την πρώτη ώρα όμως που θα έχετε συνηθίσει το control, θα ανακαλύψετε καινούριες χαρές και κυρίως στο τριπλάρισμα που τόσο πολύ μας έχει λείψει στα υπόλοιπα games του είδους. Η οθόνη όπου βλέπετε τη δράση είναι σχετικά μικρή αλλά ικανή



για να σας βάλει στο κλίμα. Υπάρχουν φάουλ, πέναλτυ, πλάγια, κόρνερ όλα με τα ανάλογα σφυρίγματα του διαιτητή και σωστή εκτέλεση.

Ακόμα στην οθόνη σημειώνεται με κόκκινη μπλέ οριζόντια μπάρα ο κάτοχος της μπάλλας.

Εκείνο που θα σας δυσκολέψει ιδιαίτερα είναι τα τάκλιν και κυρίως ο σωστός χρόνος της εκτέλεσής τους, καθώς είναι ο μόνος τρόπος για να αποσπάσετε την μπάλλα από τα πόδια των αντιπάλων σας. Μετά από κάθε αγώνα έχετε την επιλογή να σώσετε ή να φορτώσετε ένα παιχνίδι στον δίσκο, και τα μενού είναι γενικά πλούσια και πολύ προσεγμένα.

Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά κυρίως λόγω ταχύτητας και φυσικότητας, αλλά έχουν λίγα χρώματα και σχετικά μικρή λεπτομέρεια. Το αποτέλεσμα είναι πάντως πολύ εντυπωσιακό και μαζί με τον ήχο το κάνει κάτι περισσότερο από ένα καλό σύνολο.

Ακόμα όταν μπει ένα γκολ βλέπετε πανηγυρισμούς ή κλάματα ανάλογα με τον σκόρερ. Το γενικό αποτέλεσμα είναι ό,τι καλύτερο έχει συμβεί στο χώρο του ποδοσφαίρου μετά το Kick off (και την νίκη της Γερμανίας στο μουντιάλ, φυσικά! Ομαδάρα!)

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**89**

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	OPERATION HARRIER
HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, ST/STE,PC
ΤΙΜΗ	3900
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



Το OPERATION HARRIER είναι ένα νέο shoot'em up από τη US GOLD. Συνδυάζοντας επιτυχώς στοιχεία και από flight simulators, δίνει μια καινούρια διάσταση στα παιχνίδια του είδους του. Να δούμε όμως αν αυτός ο συνδυασμός είναι αρκετός για να χαρίσει στο παιχνίδι την επιτυχία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	78
ΓΕΝΙΚΑ	**78**

OPERATION HARRIER





Η χώρα σας βρίσκεται σε εμπόλεμη κατάσταση. Καλείστε λοιπόν να πάρετε το ρόλο ενός πιλότου HARRIER από το αεροπλανοφόρο ENTERPRISE.

Πρέπει να τονίσουμε ότι τα Harriers έχουν την ικανότητα καθέτου απογειώσεως και προσγειώσεως, δηλαδή δε χρειάζονται διάδρομο για να τροχοδρομήσουν. Υστερα από την αρκετά εντυπωσιακή εισαγωγική οθόνη βρίσκεστε στην αίθουσα επιχειρήσεων.

Ο πτέραρχος -Ν. Κροντήρας- με αυταρχικό ύφος σας ανακοινώνει ότι η αντικατασκοπεία έχει αποκρυπτογραφίσει εχθρικά μηνύματα και σας αναθέτει τις διάφορες αποστολές που πρέπει να εκπληρώσετε. Οι αποστολές αυτές συγκεκριμένα είναι α) να βυθίσετε ένα εχθρικό καταδρομικό, β) να βομβαρδίσετε ένα εχθρικό αεροδρόμιο. Τις υπόλοιπες θα τις δείτε επί της οθόνης! Αφού τελικά αναλάβετε κάποια αποστολή, θα πρέπει να εξοπλίσετε το Harrier.

Στην οθόνη τώρα, υπάρχουν 3 windows και 6 icons. Στο πρώτο παράθυρο, κάτω αριστερά, βλέπετε το Harrier. Στο δεύτερο, επάνω δεξιά, υπάρχουν τα διαθέσιμα οπλικά συστήματα.

Συγκεκριμένα υπάρχουν δύο είδη βομβών των 5000 lbr και 10000 lbr αντίστοιχα. Υπάρχουν επίσης πύραυλοι αέρος-αέρος και αέρος-εδάφους heatseakers. Ο εξοπλισμός του Harrier γίνεται όπως ακριβώς και στον εξομοιωτή GUNSHIP, με την τοποθέτηση δηλαδή του οπλικού συστήματος στο κατάλληλο σημείο του αεροσκάφους. Υπάρχει επίσης το παράθυρο μηνυμάτων, απαραίτητο για να λαμβάνετε πληροφορίες για την κατάσταση του σκάφους.

Μέσω των icons μπορείτε να ενεργοποιήσετε διάφορες λειτουργίες, όπως ο ανεφοδιασμός και οι επισκευές.

Ο χάρτης, ο οποίος είναι πολύ απλά σχεδιασμένος, σκρολλάρει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

Τα πλοία, τα αεροπλάνα και οι πύραυλοι συμβολίζονται με τρίγωνα, ενώ οι εγκαταστάσεις ξηράς, αεροδρόμια, εργοστάσια, με τετράγωνα. Θα μπορούσε ο χάρτης να ήταν καλύτερα σχεδιασμένος, με περισσότερες λεπτομέρειες σε ορισμένα σημεία και διαφορετικούς συμβολισμούς. Αφού καταφέρετε να εντοπίσετε τη θέση του στόχου, απογειώνεστε.

Βλέπετε τα πάντα από ψηλά με το Harrier στο κέντρο της οθόνης, ενώ στο δεξί τμήμα της βρίσκονται τα όργανα πλοήγησης. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε αρκετά sprites. Αν βρεθείτε αντιμέτωπος με εχθρικό πύραυλο έχετε τρεις δυνατότητες επιλογής για να ξεφύγετε. Ο κλασσικός τρόπος είναι οι ελιγμοί μέχρι να μείνει ο πύραυλος από καύσιμα, ή να χρησιμοποιήσετε τα πολυβόλα σας ή τους πυραύλους αέρος-αέρος, αλλιώς... GAME OVER. Ο έλεγχος του αεροσκάφους είναι απλός.

Το Harrier ανταποκρίνεται με ταχύτητα στις κινήσεις του joystick. Χάρις στη μέθοδο ROTORSCAPE περιστρέφεται το background 360 μοίρες γύρω από το αεροσκάφος.

Με τη μείωση του ύψους γίνεται zoom στο συγκεκριμένο σημείο του background, με αποτέλεσμα να αυξάνεται το μέγεθος των sprites.

Γενικά η τεχνική rotorscope που συναντήσαμε και στο ROTOX δεν βοηθά τον παίκτη να προσανατολιστεί. Τα γραφικά, εκτός από τα animated screens τα οποία είναι εντυπωσιακά, τα sprites και το background στο κυρίως παιχνίδι βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα. Θα έπρεπε να είχε δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στο σχεδιασμό των sprites και τον αριθμό χρωμάτων. Ο ήχος είναι σχεδόν ανύπαρκτος. Εκτός από το εισαγωγικό κομμάτι, περιορίζεται στα διάφορα ηχητικά εφφέ των πυροβολισμών. Τα μειονεκτήματα αυτά δεν υποβιβάζουν το gameplay. Το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα εθιστικό έτσι ώστε να αρέσει στους φανατικούς του είδους.

ΤΙΤΛΟΣ	OMNI BASKETBALL
HOUSE	SPORT TIME
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	4700
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

OMNI PLAY BASKETBALL

Πολύ καιρό είχε να εμφανιστεί ένα basket game στις οθόνες των υπολογιστών. Πόσο μάλλον στις οθόνες των PC's που έχουν να δουν basket simulator από την εποχή του one on one. Το omni-play basketball είναι μια ευκαιρία να θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει μόνον ποδόσφαιρο και Kick off.



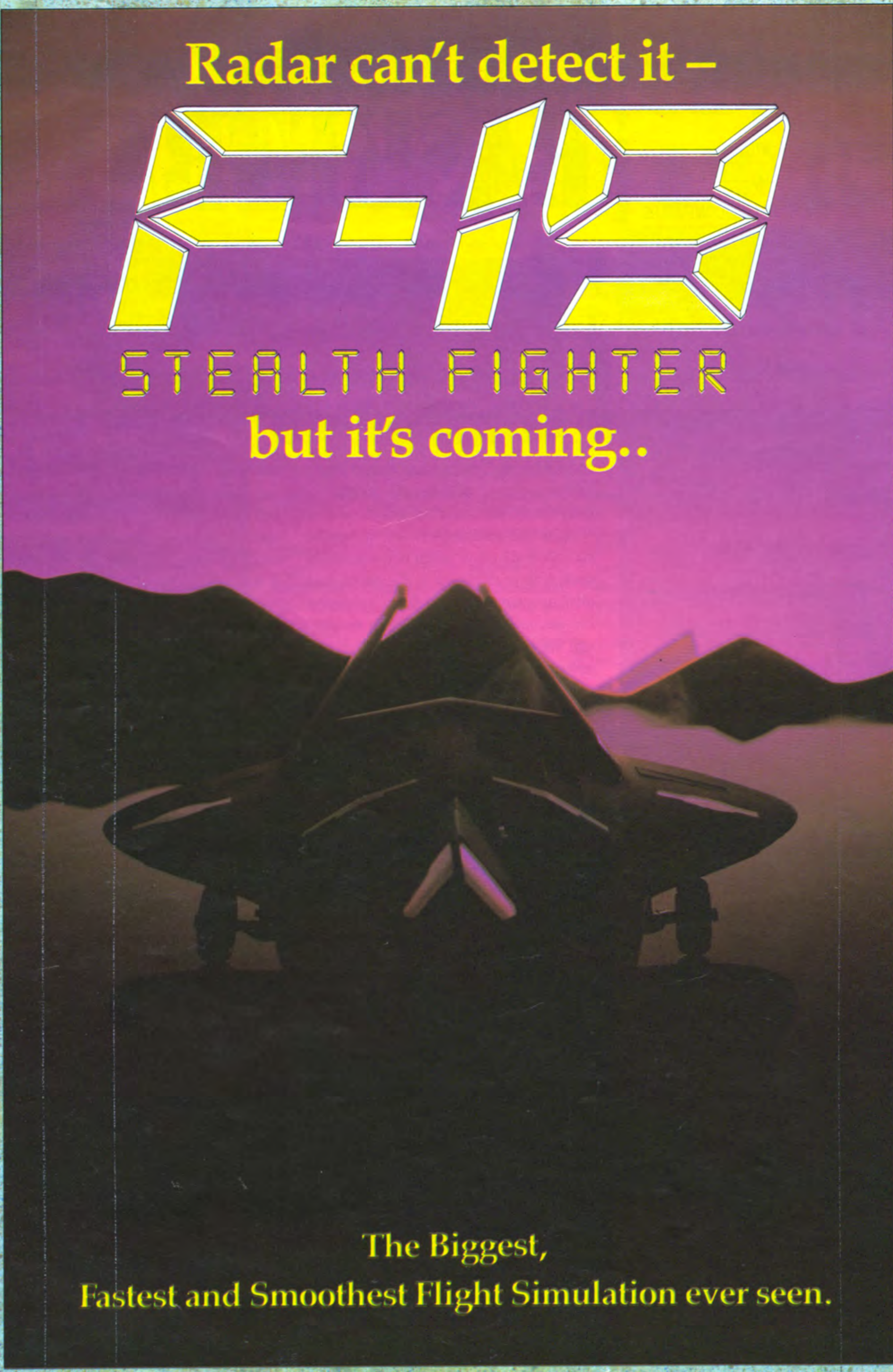
Στην αρχή εμφανίζεται μια πολύ καλή εισαγωγική οθόνη και αμέσως μετά ορίζετε αν θα παίξετε με τα πλήκτρα ή με το joystick. Υστερα περνάτε στο προκαταρκτικό μενού όπου διαλέγετε αν θα δείτε ένα Show, από εκείνα τα γνωστά αμερικάνικα τηλεοπτικά show όπου δύο σχολιαστές αναλύουν τον αγώνα που θα ακολουθήσει ή αν θα περάσετε κατευθείαν στο game. Μετά επιλέγετε το χρώμα της ομάδας σας, το χειρισμό (σ' αυτό το σημείο μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε ενάντια σε κάποιο φίλο σας ή με τον computer) να καθορίσετε αν θα προπονείτε και καθοδηγείτε την ομάδα αυτοπροσώπως εσείς ή το μηχάνημα, αν ο αγώνας θα είναι απλή προπόνηση ή πρωτάθλημα. Η διάρκεια του ημιχρόνου ορίζεται αυτόματα σε 3 λεπτά για την προπόνηση και σε 6 για τον αγώνα πρωταθλήματος. Αυτόματα πάλι ορίζεται και ο χρόνος κατοχής της μπάλλας σε 18 και 24 δευτερόλεπτα αντίστοιχα. Αν επιλέξετε να "κοουτσάρετε" την ομάδα αυτοπροσώπως, θα βγείτε σε ένα καταπληκτικό μενού όπου δίνετε εντολές για τα αμυντικά rebounds αν θα γίνονται από μέσα ή έξω και αν θα φύγετε για ένα γρήγορο αιφνιδιασμό, αντίστοιχα για τα επιθετικά αν θα εκτελείτε από έξω ή μέσα και αν θα γυρίζει πίσω η ομάδα για να προλάβει μια ξαφνική αντεπίθεση. Ακόμα διαλέγετε αν θα παίζετε επιθετικά με τρίποντα ή μπάσιμο στην ρακέτα και αμυντικά με ζώνη ή man to man και αν προσπαθείτε να κόψετε με φαουλ ή να κλέψετε την μπάλλα. Μετά μπορεί να θέλετε να δείτε μερικά στατιστικά γύρω από την ομάδα σας, την ιστορία του πρωταθλήματος, τα προηγούμενα games, τα αρχεία της ομάδας, να κάνετε reset στο πρωτάθλημα, ή να βελτιώσετε σωματικά και ψυχικά τους παίκτες σας. Αν διαλέξετε να βελτιώσετε την ομάδα σας θα βγείτε σε ένα άλλο μενού (το game είναι χτυπημένο απο το φαινόμενο του μενουϊσμού) όπου εσείς θα κρίνετε ποιός παίκτης χρειάζεται να προπονηθεί παραπάνω και ποιός όχι. Αυτές οι επιλογές δίνουν έναν αέρα player manager στο παιχνίδι καθιστώντας το εξαιρετικά εθιστικό, αλλά και μια σοβαρή εξομοίωση ταυτόχρονα του αθλήματος. Παίζοντας βλέπετε μόνο το ένα μισό του γηπέδου, αυτό που ελέγχει η εκάστοτε αμυνόμενη ομάδα. Υπάρχουν όλοι οι παίκτες ενός κανονικού αγώνα στο γήπεδο και η συμπεριφορά τους θυμίζει αρκετά την πραγματικότητα. Εχουμε τα περισσότερα είδη κινήσεων και τις περισσότερες πάσσες όπως και ποικίλους τρόπους προσέγγισης του καλαθιού.



Τα sprites είναι σχετικά με την κάρτα που χρησιμοποιείτε καλοσχεδιασμένα και κινούνται γρήγορα παρά τον μεγάλο αριθμό τους. Το animation είναι καλό με αρκετά frames και έχει δοθεί σημασία στον ρεαλισμό (προσέξτε πώς αλλάζετε χέρι στην μπάλλα και πως πέφτετε κάτω όταν γίνεται φαουλ). Τα γραφικά είναι γενικά πολύ καλά και δίνουν βάθος. Δυστυχώς ο ήχος δεν επιτρέπει την χρήση κάποιας κάρτας και έτσι περιορίζεστε στην αρχική μουσική και στα σποραδικά εφφέ. Το animation ξεχωρίζει αρκετά από τα υπόλοιπα.

Θα σας ενθουσιάσει σαν ένα από τα καλύτερα basketball simulators.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	91


Radar can't detect it –
F-19
STEALTH FIGHTER
but it's coming..
The Biggest,
Fastest and Smoothest Flight Simulation ever seen.

ΤΙΤΛΟΣ	NITRO
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CBM
ΤΙΜΗ	4700
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Οοοουυ, τί εισαγωγή είναι αυτή; Λοιπόν οι προγραμματιστές της Psygnosis έχουν ξεπεράσει τον εαυτό τους δίνοντας μεγάλη προσοχή στην λεπτομέρια των γραφικών, ένα γιγαντιαίο sprite, ταχύτητα, τρομερή κίνηση και φανταστικό animation. Αυτά για την εισαγωγή που δύσκολα ξεχνιέται αλλά με το υπόλοιπο game τί γίνεται;

NITRO

Στο παιχνίδι μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι τρεις παίκτες (δύο με το joystick ή το mouse και ένας από το πληκτρολόγιο), πράγμα που δίνει μια ξεχωριστή δύναμη στο gameplay. Κατ'αρχήν δίνετε το όνομά σας και διαλέγετε τον τύπο του αυτοκινήτου που προτιμάτε. Αυτό γίνεται και για τους δύο ή τρεις παίκτες ταυτόχονα χωρίς κανένα πρόβλημα αφού η οθόνη χωρίζεται σε τρία windows. Ομως στον αγώνα παίρνουν μέρος τέσσερα αυτοκίνητα. Μυστήριο. Ποιός οδηγάει το τέταρτο; Μα ο Motorolla (βλέπε Amiga, Atari) φυσικά που είναι ένας εξαιρετικά δύσκολος αντίπαλος. Οπως είπαμε ήδη, υπάρχουν τριών ειδών αυτοκίνητα, formula, baggy και sport που μπορούν να βρίσκονται ανάμικτα στο δρόμο.

Εχοντας αυτό υπόψη σας μπορεί να βρείτε το gameplay κάπως πιο ενδιαφέρον. Και αυτό γιατί άλλο κράτημα και επιτάχυνση έχουν τα αμάξια αυτά στην άσφαλτο και άλλο στο χώμα και διαφορετική κατανάλωση βενζίνης, (η φόρμουλα δηλαδή μπορεί να σας καταστρέψει οικονομικά, σκεφτείτε και την κρίση του πετρελαίου!). Οπως και να έχουν τα πράγματα η οδήγηση ενός μόνο τύπου αυτοκινήτου δεν συνίσταται καθώς οι πίστες είναι συνολικά 32 και διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους. Μια πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι ακόμα πως αγωνίζεστε όχι μόνο τη μέρα αλλά και τη νύχτα, από τις πρώτες κιόλας πίστες.

Σκοτάδι πυκνό καλύπτει τον αγωνιστικό χώρο αλλά ευτυχώς η διαδρομή είναι τονισμένη με φώτα που σας βοηθούν αρκετά. Κάποιοι προβολείς θα σας φωτίσουν λίγο αλλά τα πράγματα είναι δύσκολα. Ο δρόμος είναι γεμάτος με power ups που αυξάνουν την ταχύτητα και επιτάχυνσή σας, δίνουν μεγαλύτερους προβολείς και βυθίζουν τα άλλα αυτοκίνητα στο σκοτάδι. Τα χρήματα που θα βρείτε στον δρόμο σας θα σας επιτρέψουν να αγοράσετε ανάλογα bonus από τα καταστήματα και να κάνετε ένα γερό lifting στο αμάξι σας. Και τί γίνεται με κάποιον που μένει πίσω στον αγώνα; Αν είναι αμάξι του



computer, ο υπολογιστής κανονίζει μόνος του, ενώ αν είναι παίκτης τότε τοποθετείται λίγο πίσω από τον προπορευόμενο και χάνει ένα ανάλογο ποσό καυσίμων. Βαθμολογείται ό πρώτος μέχρι και ο τρίτος ενώ ο τελευταίος παίρνει ένα ξεγυρισμένο μηδενικό. Και αν νομίζετε οτι θα πάτε μακριά με τα μηδενικά απατάσθε, εδώ είναι Nitro, όχι... δημοτικό σχολείο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι δυστυχώς μέτρια έως κακά καθώς χρησιμοποιούνται λίγα χρώματα, κάτι που δεν επιτρέπει ρεαλιστικά αποτελέσματα.

Εξάλλου όταν δεν υπάρχει ποικιλία στον χώρο... Τα sprites είναι μικρού μεγέθους και κακοσχεδιασμένα αν και το animation είναι προσεγμένο. Το scrolling δεν έχει κανένα πρόβλημα παρά το μεγάλο μέγεθος της οθόνης.

Τα ηχητικά εφφέ λίγα, όπως μέτρια είναι και η μουσική.

Οι στατικές οθόνες ξεχωρίζουν αλλά το gameplay, παρά την επιλογή για διπλό, είναι απογοητευτικό και δύσκολο.

Η εισαγωγή του αξίζει από μόνη της περισσότερα από ολόκληρο το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**82**



Awesome Fire-po
U.N SQUADRON
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
Capcom is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. U.N. Squadron™ ©1990 Capcom U.S.A., inc. All rights reserved.
CAPCOM® USA
U.N. SQUADRON™
U.S.G
LINE OF FIRE
U.S. GOLD
LINE OF FIRE™
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
1990 Sega™. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
ARCADE ΕΠΕ ΕΛΑΣΣΩΝΟΣ 3 351 00 ΛΑΜΙΑ



wer In Your Fist!!
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
com is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. Strider™ II ©1990 Capcom U.S.A., inc. All rights reserved.
SEGA™
STRIDER
STRIDER™ II
POLICE DEPARTMENT
ESWAT
CITY OF LIBERTY
ESWAT
ESWAT™
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
1990 Sega™. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
EL: 0231-33390/42842 FAX: 0231-38800

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	NICHT HUNTER
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Τα παιχνίδια τρόμου και γενικά όλα εκείνα τα games που θυμίζουν θρίλλερ είναι πολύ λίγα, κυρίως εξαιτίας της δυσκολίας να αποδοθεί ο τρόμος και επειδή το κοινό των computer games είναι σε μια ηλικία που ίσως επηρεάζεται από τέτοια πράγματα. Οι εταιρίες λοιπόν για να έχουν ήσυχο το κεφάλι τους αποφεύγουν αυτά τα θέματα και συχνά τα χρησιμοποιούν για να φτιάξουν κάτι το διασκεδαστικό.



NIGHT HUNTER





Ετσι δημιουργήθηκε το Night Hunter στο οποίο παίρνετε τον ρόλο του φοβερού(;) κόμη Δράκουλα που ξυπνάει και αυτό το βράδυ διψασμένος για φρέσκο αίμα.

Αυτή τη φορά όμως έχετε ένα σχέδιο ακόμα πιο διαβολικό: να καταστρέψετε τα μενταγιόν που έχουν αποκαταστήσει την ισορροπία ανάμεσα στο καλό και στο κακό, με σκοπό το απόλυτο σκοτάδι να κυριαρχήσει για πάντα στη γη, με άρχοντα τον ίδιο τον κόμη (εσάς).

Ομως υπάρχει πάντα ο αιώνιος αντίπαλός σας, ο διάσημος βαρώνος (είναι μονομαχία τίτλων!) Von Helsing που στέλνει εναντίον σας ορδές αποφασισμένων χωρικών οπλισμένων με τσεκούρια και τόξα για να σας σταματήσουν.

Θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε ακόμα τον ίδιο τον βαρώνο, όπως και άτρωτες μάγισσες.

Τί μπορείτε να αντιτάξετε εσείς σε αυτά; Εχουμε και λέμε λοιπόν:

Κατ' αρχήν αρπάζετε από τον λαιμό τα άτυχα θύματά σας και τους ρουφάτε κυριολεκτικά το αίμα. Υστερα σωριάζονται στο έδαφος σαν ένας σωρός από κόκκαλα.

Μπορείτε ακόμα να μεταμορφωθείτε σε έναν δυνατό λυκάνθρωπο που χτυπάει τους αντιπάλους του σκοτώνοντάς τους αλλά τίποτα περισσότερο.

Ακόμα παίρνετε την μορφή της νυχτερίδας, πράγμα πολύ χρήσιμο αφού πετώντας κόβετε δρόμο και περνάτε πάνω από λίμνες. Κινδυνεύετε με άμεσο θάνατο αν πέσετε στο νερό ή εκτεθείτε στις ακτίνες του ήλιου. Για το πρώτο απλως φροντίστε να προσέχετε που πατάτε και για το δεύτερο πρέπει να βρείτε την κρύπτη που ανοίγει λίγο πριν ξημερώσει.

Κινδυνεύετε ακόμα από τα χτυπήματα που σας δίνουν οι αντίπαλοί σας και χάνετε ενέργεια την οποία αναπληρώνετε με το αίμα που πίνετε.

Στα επίπεδα υπάρχουν ακόμα και κάποιες πόρτες που οδηγούν σε δωμάτια στα οποία μπορείτε να μπείτε μόνον αφού έχετε στην κατοχή σας το ανάλογο κλειδί.

Τις πόρτες που έχουν επάνω τους έναν σταυρό δεν μπορείτε να τις ανοίξετε.

Να πούμε ακόμα ότι η μεταμόρφωσή σας δεν κρατάει πολύ, αλλά είναι ανάλογη με τη δύναμη σας και και σας στοιχίζει σε ενέργεια.

Εξάλλου κάθε φορά που σας χτυπούν γυρίζετε στην κανονική σας μορφή.

Διασκεδαστικό και πρωτότυπο παιχνίδι αλλά τα γραφικά του είναι αρκετά παλιάς εποχής και δε στέκουν σε σύγκριση με τα σημερινά standards.

Το scrolling δύο κατευθύνσεων είναι καλό, χρησιμοποιούνται αρκετά χρώματα αλλά δεν έχουν αναμιχθεί καλά.

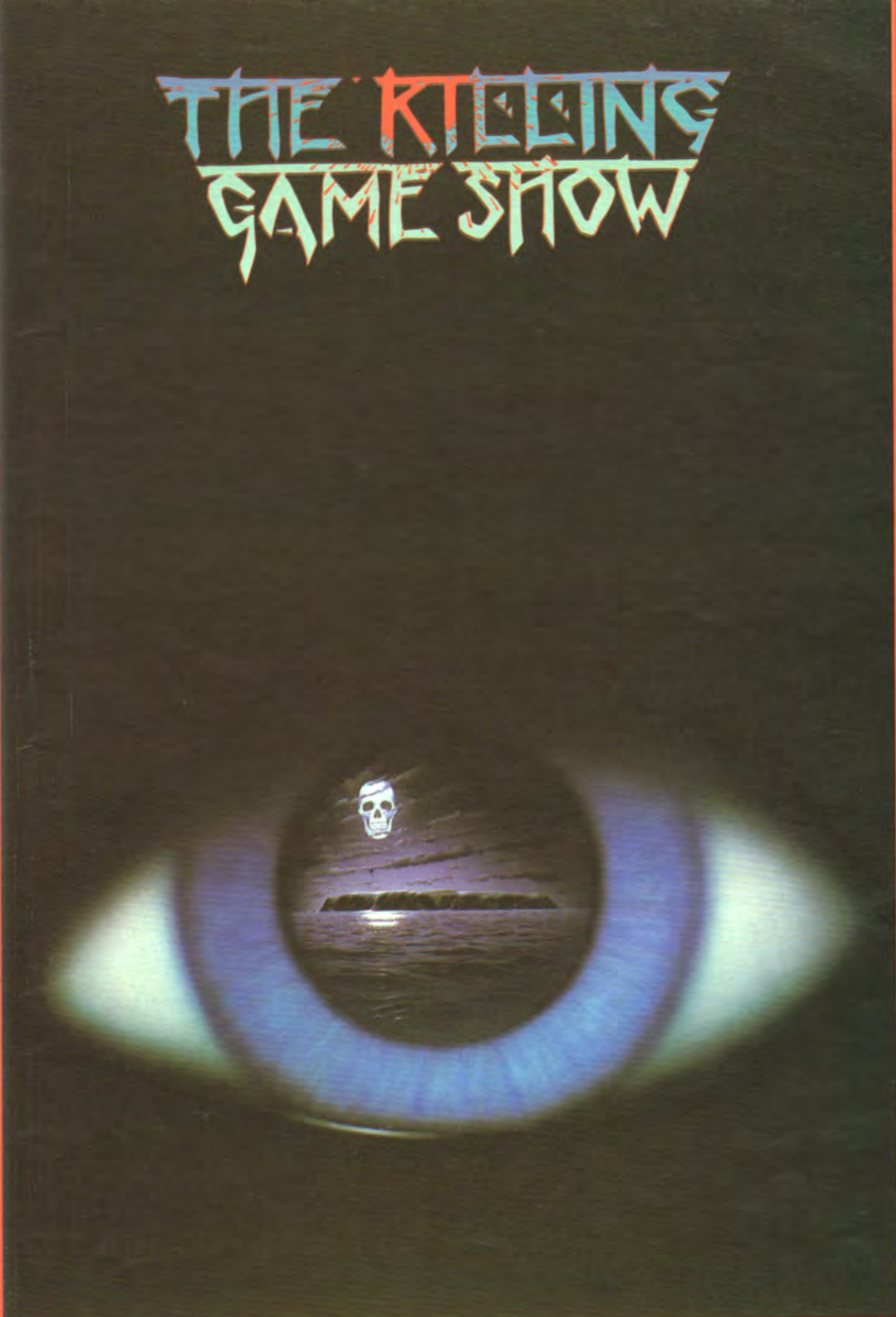
Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι τα sprites που αν και είναι αρκετά ταυτόχρονα στην οθόνη είναι κακοσχεδιασμένα, σχετικά μικρά και με προβληματικό animation.

Το background εξάλλου είναι σχεδιασμένο πρόχειρα. Ενοχλητικό είναι μερικές φορές και το collision detection.

Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά sampled εφφέ που δίνουν κάποια ατμόσφαιρα.

Γενικά είναι ένα παιχνίδι που έχει πολύ πλάκα και σας το συνιστούμε ανεπιφύλακτα αν θέλετε κάτι έξω από τα συνηθισμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	63
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**79**











THE KILLING GAME SHOW . . .

. . . WILL HAVE YOU CLIMBING THE WALLS – IT'S THE ONLY WAY OUT!

Φορώντας έναν περιορισμένο προστατευτικό εξοπλισμό είσαι - ο παρά την θέληση σου - καλεσμένος στο Killing Game Show. Μπροστά σε εκατομμύρια τηλεθεατές πρέπει να ανοίξεις τον δρόμο πολεμώντας, μέχρι την κορυφή κάθε μιας από 16 πίστες θανάτου, όπου Εχθρικές Εξωγήϊνες Μορφές Ζωής, ειδικά κατασκευασμένες για το Killing Game Show από μανιακούς επιστήμονες, για να σου δυσκολέψουν το έργο.
Αλλά... υπάρχει και το καταστρεπτικό οξύ που συνεχώς ανεβαίνει.
Πρέπει να δώσεις στους θεατές θέαμα που να αξίζει τα λεφτά τους. Συγκέντρωσε τα απίθανα όπλα και εργαλεία που βρίσκεις στο δρόμο σου - αν μπορέσεις.
Το πρώτο βραβείο είναι η ζωή σου - Μή το χάσεις!

Screen Shots from the Amiga version

S E E I N G   I S   B E L I E V I N G

DELTA
COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

PSYGNOSIS

Reviews

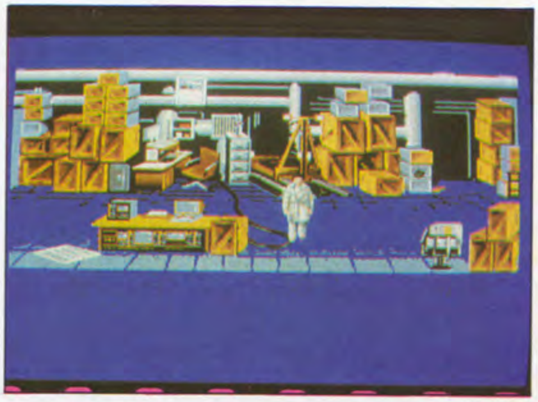
ΤΙΤΛΟΣ	MEAN STREETS
HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	3950
TEST	A MIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Μέχρι στιγμής το όριο των adventures ήταν τα πρότυπα που είχε θέσει η Sierra. Με το Mean Streets όμως τα πράγματα αλλάζουν και έχουμε νέα standards. Ο συνδυασμός του adventure με στοιχεία αστυνομικής περιπέτειας (λίγο από Deja vu) και μπόλικο arcade μέσα σε έναν μυστήριο και απειλητικό κόσμο. Θέλετε να μοιραστούμε τα λίγα στοιχεία που έχω;

MEAN STREETS



Ολες οι μεγαλουπόλεις του 2033 είναι ίδιες και μονότονες. Ομως το πρόβλημα της κοπέλας που με προσέλαβε δεν λύνεται με μια βόλτα στην εξοχή. Ο πατέρας της δολοφονήθηκε πριν από μερικές μέρες. Ολα βέβαια δείχνουν πως ο θάνατός του ήταν αυτοκτονία. Μα έχω πληρωθεί για να το ερευνήσω σε βάθος. Εξάλλου είναι δυο-τρία πράγματα που δεν μου αρέσουν στην όλη υπόθεση. Μπήκα στο αυτοκίνητό μου και απογειώθηκα. Εδωσα τον κωδικό στον αυτόματο. Μετά από μερικά λεπτά πτήσης σε ένα τοπίο φτιαγμένο από filed vector γραφικά χωρίς πολλά χρώματα προσγειώθηκα. Ηταν η αρραβωνιαστικιά του θύματος που με υποδέχτηκε στην πόρτα. Ηταν τουλάχιστον 200 κιλά και φτιαγμένη με πολύ καλά γραφικά ενώ υπήρχε και καλό animation πάνω της (ανοιγόκλειναν τα μάτια της και έκλεγε που και που). Μιλήσαμε λίγο για την αφάλεια ζωής του μακαρίτη και το επιστημονικό πρόγραμμα πάνω στο οποίο δούλευε αλλά δεν κατάφερα να μάθω και πολλά. Τα πράγματα έγιναν δύσκολα βέβαια όταν την απείλησα. Μου κατέβασε μια γερή γροθιά -ωχ, το σαγόνι μου- σε μια υπέροχη full screen στατική οθόνη και καλούς digitised ήχους. Μόλις συνήλθα ξεσκόνισα την καπαρντίνα μου και έδωσα συντεταγμένες για το τοπικό στάδιο. Εκεί ο τύπος ήταν σκληρός και δεν σήκωνε απειλές (εκτός αν θέλετε να σας φυτέψει μερικές 38άρες σφαίρες στο σώμα). Εδειχνε όμως ιδιαίτερη εκτίμηση στο χρήμα. Με μερικά (πολλά) καφετιά είπε τα πάντα. Ξαναμπήκα στο όχημά μου και κάλεσα έναν πληροφοριοδότη. Την ίδια στιγμή ένα Fax με απειλές έβγαινε από το μηχάνημμα. Υπόθεση ρουτίνας. Στην οθόνη του τηλεφώνου εμφανίστηκε το digitised με κίνηση πρόσωπο της πληροφοριοδότριας. Πήρα τον κωδικό για το μυστικό εργαστήριο-αποθήκη. Μόλις έφτασα βρέθηκα σε ένα Left to right scrolling επίπεδο όπου έπεσε αρκετό πιστολίδι με ωραία sprites και animation με μερικά ρομπότ που κρατούσαν πολυβόλα. Ταχύτητα, καλό σημάδι και κανένα κιβώτιο για να καλυφθώ ήταν αρκετά για να φτάσω μέχρι την αποθήκη. Κάρτες πρόσβασης για τον υπολογιστή παντού. Ετσι διάβασα τα αρχεία του καθηγητή και έπαιξα και ένα παιχνιδάκι ping pong. Καλή η 3D απεικόνιση του χώρου αλλά το sprite μου θα έπρεπε να περπατάει καλύτερα. Ευτυχώς κανένα πρόβλημα στον χειρισμό αφού πλησιάζοντας τα αντικείμενα έβγαινε αμέσως ένα μενού απ'όπου άνοιγα, ενεργοποιούσα, έβλεπα, δοκίμαζα (υπάρχουν και οινοπνευματώδη) όλα τα πράγματα στον χώρο. Ακόμα όταν χρειαζόταν να ενεργήσει ένα αντικείμενο πάνω στο άλλο αυτό γινόταν αυτόματα αν τα είχα μαζί μου. Αυτό έκανε την περιπλάνησή μου και την συλλογή στοιχείων



αρκετά εύκολη από την πρώτη στιγμή. Το να φτάσω βέβαια στην λύση είναι μια άλλη, αρκετά δύσκολη υπόθεση. Οταν όμως υπάρχει τέτοια πρόκληση, τόσος ρεαλισμός μέσα σε άριστα γραφικά, τέτοια ποικιλία δράσης και καταστάσεων μαζί με άριστο digitised ήχο (θά'θελα και μουσική), δεν μπορεί, σίγουρα θα βρεθούν αρκετοί gamers να βοηθήσουν έναν ντετέκτιβ της κλάσης μου!

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	**93**

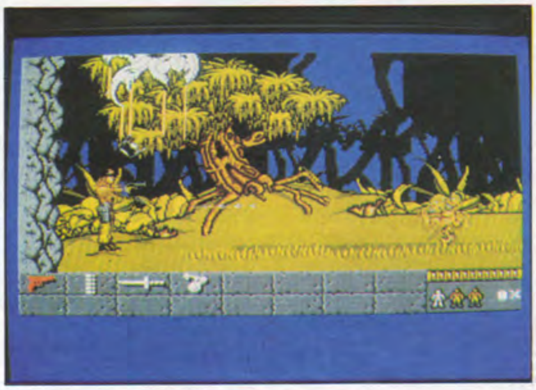
ΤΙΤΛΟΣ	GOLD OF THE AZTECS
HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Βαριεστημένος και απένταρος! Συμβαίνει καμιά φορά. Ομως ένας χάρτης 400 χρόνων παλιός και αυθεντικά Ισπανικός πέφτει στα χέρια σας έτοιμος να σας φτιάξει τη μέρα και ίσως ολόκληρη την υπόλοιπη ζωή σας. Και αυτό γιατί δείχνει την τοποθεσία ενός ναού των Αζτέκων, γεμάτου με χρυσό. Οουου Μεξικό σού'ρχομαι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	63
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

GOLD OF THE AZTECS

Πετάτε λοιπόν με ένα αεροπλάνο της κακιάς ώρας πάνω από την πυκνή ζούγκλα και πέφτετε με το αλεξίπτωτό σας.
Οι κίνδυνοι που περιγράφονταν στο κείμενο του χάρτη επαληθεύονται καθώς βρίσκεστε στα κλαδιά κρεμασμένος και ένας τεράστιος ελέφαντας έρχεται κατά πάνω σας.
Ψυχραιμία!
Λύνεστε με το πιστό σας μαχαίρι και... κάτι θα σκεφτείτε για να μην έχετε την τύχη των υπόλοιπων 300 εξερευνητών που σκοτώθηκαν προσπαθώντας να βρουν τους θησαυρούς. Εκείνοι βλέπετε δεν ήταν γενναίοι, έξυπνοι και δυνατοί όπως εσείς.
Να προσθέσουμε πως πρέπει να είσαστε ακόμα υπομονετικοί, αφού το κλείδωμα του προγράμματος θα σας βάλει τέσσερεις φορές να βρείτε έναν κωδικό που μόλις διακρίνονται τα γράματά του.
Τέλος πάντων, εμείς συνεχίζουμε με τον χειρισμό που είναι και το πιο αδύνατο σημείο του game: κατ'αρχήν ορίζετε αν θα ακούγονται ήχοι ή μουσική και αν θέλετε να δείτε τον χάρτη της περιοχής.
Παίζοντας θα δείτε ότι πρέπει να βάλετε το πιστόλι σας στην τσέπη για να περπατήσετε και να το βγάλετε αντίστοιχα για να πυροβολήσετε, πράγμα που σας καθυστερεί και στην αρχή θα σας στοιχίσει πολλές ζωές.
Μετά από μερικές ώρες εξάσκησης βέβαια θα το κάνετε αυτόματα. Ενα ακόμα ενοχλητικό στοιχείο είναι ότι δεν μπορείτε να σταματήσετε όπου ακριβώς θέλετε αλλά το animation της κίνησης του ήρωά σας πρέπει να ολοκληρωθεί.
Το αποτέλεσμα είναι να μην εκτελούνται τα άλματά του ακριβώς την στιγμή που θέλετε, αλλά με κάποια μικρή καθυστέριση.
Το πράγμα διορθώνεται με μερικά κοφτά χτυπήματα στο Joystick, ενώ μπορείτε ακόμα να κάνετε όλες τις άλλες κινήσεις (επικύψεις, άλματα μπρος και πίσω και προς τα πάνω) για να γλυτώνετε τους κινδύνους και να μαζεύετε αντικείμενα από το έδαφος. Το πιστόλι σας έχει αρκετές σφαίρες, αλλά κάποια στιγμή τελειώνουν και πρέπει να το ξαναγεμίσετε με τους ανεξάντλητους γεμιστήρες σας.
Το μαχαίρι σας είναι χρήσιμο για να κόβετε σκοινιά, αλλά τίποτα περισσότερο.
Υπάρχει τέλος και ένα icon με το οποίο ενεργοποιείτε μοχλούς.
Δυστυχώς η απόκριση του joystick και των πλήκτρων είναι αργή, επιβαρύνοντας έτσι έναν άσχημο χειρισμό.





Μόλις όμως τιθασεύσετε αυτό το πρόβλημα θα βρείτε όλη την ευχαρίστηση ενός καλού και πρωτότυπου arcade adventure.
Το πρώτο σημαντικό στοιχείο του game είναι το καλό και διαρκές animation με μεγάλη ποικιλία στα sprites, χωρίς μάλιστα να φορτώνει διαρκώς από το δίσκο.
Δυστυχώς δεν υπάρχει scrolling αλλά χρησιμοποιείται η τεχνική του flick screen και τα γραφικά θα χρειάζονταν λίγα χρώματα ακόμα. Και στον ήχο θα θέλαμε περισσότερα πράγματα.
Το δεύτερο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η δυσκολία του.
Απευθύνεται κυρίως σε αποφασισμένους για όλα gamers και σε έμπειρους παίκτες. Δεν θα έβλαπτε πάντως να δοκίμαζαν την τύχη τους και οι υπόλοιποι. (σ.σ. Μα πού βρέθηκε ο ελέφαντας στο Μεξικό companieros;)



TNT

5 παιχνίδια δεν είναι αρκετά για μια ολόκληρη ζωή (τί μας λες) αλλά είναι πολύ καλά για μια συλλογή. Τα παιχνίδια του πακέτου αυτού είναι σχετικά παλιά αλλά έχουν διαλέχτεί με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι όλα διασκεδαστικά. Πάρτε έναν δυναμίτη, ανάψτε τον, κρατήστε τον γερά και ακολουθήστε μας.

ΤΙΤΛΟΣ	TNT
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

APB

Εδώ παίρνετε τον ρόλο του αστυνομικού bob, σε ένα προκλητικό game που θυμίζει αρκετά καταδίωξη σε ταινία από κινούμενα σχέδια. Σκοπός σας είναι να περιπολείτε στους δρόμους της πόλης αντιμετωπίζοντας αρκετούς εγκληματίες μέσα από το αυτοκίνητό σας. Τα καθήκοντά σας ποικίλουν ανάλογα με το είδος της αποστολής που σας έχει ανατεθεί στο πρωϊνό briefing. Ετσι πρέπει να συλλαμβάνετε τους μεθυσμένους οδηγούς, αυτούς που (σα δεν ντρέπονται) ρυπαίνουν τους δρόμους με σκουπίδια και αυτούς που κάνουν οτοστόπ εκεί που δεν επιτρέπεται. Αν ακόμα τύχει να συλλάβετε κάποιον από τους αρχικακοποιούς που κυκλοφορούν στον δρόμο πρέπει να τους μεταφέρετε αμέσως στο τμήμα για ανάκριση. Αν καταφέρετε να ομολογήσουν πρωτού έρθει ο ανώτερός σας απαλλάσσεστε από τα καθήκοντα της υπόλοιπης μέρας. Για να τον ανακρίνετε σωστά πρέπει να κουνάτε το joystick γρήγορα αριστερά δεξιά. Για να συλλάβετε ή να δώσετε κλήση σε κάποιον παραβάτη αρκεί να τοποθετήσετε το τιμόνι που υπάρχει μπροστά από το αυτοκίνητό σας και να πατήσετε το fire πάνω τους. Οσο προχωράει το game υπάρχει πιθανότητα να



βρείτε κάποιο όπλο με το οποίο θα συμμορφώνετε τους "δύσκολους". Μπορείτε ακόμα να μπείτε σε ένα Donuts house για να αυξήσετε τον χρόνο που σας απομένει για να ολοκληρώσετε την αποτολή ή μαζεύοντας χρήματα από τον δρόμο να αγοράσετε -τί άλλο- power ups για το αμάξι σας. Ο χώρος μέσα στον οποίο κινείστε περιλαβάνει ολόκληρη την πόλη και μπορείτε να πηγαίνετε όπου θέλετε. Τα γραφικά είναι σχετικά μέτρια αλλά έχουν μια καρτουνίστικη όψη με αρκετό humor στις στατικές οθόνες. Καλό είναι το scrolling ενώ τα sprites έχουν μέτριο animation και δύσκολο, αρκετά δύσκολο χειρισμό. Μόλις βέβαια τον συνηθίσετε θα βρείτε όλο το gameplay και την ευχαρίστηση της coin-op έκδοσης.

TOOBIN

Και τώρα είναι η στιγμή για ένα διασκεδαστικό game που τυχαίνει να είναι ταυτόχρονα πολύ πρωτότυπο. Στο toobin πρέπει απλώς να κινείστε σε ποτάμια φορώντας απλώς ένα μαγιώ και η ζωή σας κρέμεται ή μάλλον κάθεται πάνω σε ένα φουσκωτό στογγυλό σωσίβιο, είναι σαμπρέλα για την ακρίβεια. Το όνομά σας είναι jet, αλλά αν θέλετε να παίξετε διπλό με κάποιον φίλο σας, πρέπει αυτός υποχρεωτικά να ονομάζεται bif! Εκτός από δροσιστικό το να κατεβαίνεις ένα ορμητικό ποτάμι σε αυτή την κατάσταση είναι και ιδιαίτερα επικίνδυνο. Κορμοί δέντρων που ξεκολάνε από τις όχθες κινούνται κατά πάνω σας, ψαράδες που κάνουν ό,τι μπορούν για να ρίξουν τα αγγίστρια τους πάνω σας, βράχοι και ξέρες που σας σταματούν, φίδια και νεκροκεφαλές θα τρέξουν καταπάνω σας με αποτέλεσμα να σκάσει το σωσίβιό σας και να πνιγείτε, χάνοντας μια ζωή. Πρέπει ακόμα να περνάτε μέσα από τα διάφορα τέρματα, έτσι ώστε να πάρετε πολλούς βαθμούς bonus. Προσέξτε μόνον να μην χτυπήσετε στα δοκάρια και μειώσετε το ποσό. Μπορείτε να κάνετε και προς τα πίσω για να πάρετε κάποιο bonus που σας έχει ξεφύγει. Προσέξτε μόνον μην καθυστερήσετε πολύ γιατί θα εμφανιστεί ένας αλιγάτορας (εμένα μου φάνηκε σαν κροκόδειλος, χα, χα) που θα καταβροχθίσει τους αργοπορημένους.



Τα μόνα όπλα που έχετε ενάντια στους παράκτιους κινδύνους είναι τα κουτάκια αναψυκτικών (όχι δεν σας λέω την μάρκα) που τα εκτοξεύετε ενάντια στους ενοχλητικούς.

Τα διάφορα επίπεδα διαφέρουν μεταξύ τους κυρίως στη μορφή των sprites αλλά τα γραφικά είναι πολύ μέτρια. Το animation αρκετά καλό και τα χρώματα, αν και χτυπητά, είναι λίγα. Καλούτσικη μουσική και μέτριοι ήχοι. Το gameplay βέβαια γνωρίζει δόξες στο two players mode. Αξίζει να το δοκιμάσετε για την διασκέδαση.

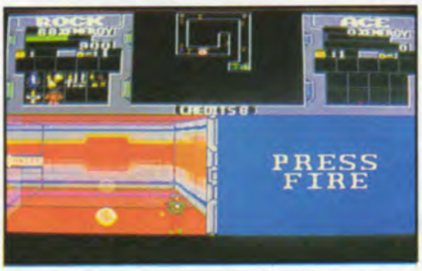
HARD DRIVING



Εεε, όχι δεν ξανακάνω review στο ίδιο game για το ίδιο τεύχος. Στην δίπλα συλλογή έχω γράψει ένα ξεγυρισμένο κείμενο (μεταξύ μας βέβαια αυτό σημαίνει πως ο αρχισυντάκτης θα με σκοτώσει φωνάζοντας την γνωστή δράκεια κραυγή: "μου μυρίζει κρέας συντάκτη! ") Ομως πραγματικά το παιχνίδι είναι υπέροχο, είναι το καλύτερο game της συλλογής και σας το προτίνουμε ανεπιφύλακτα είτε είστε φίλος των racing games είτε όχι.
Τώρα με συγχωρείτε να πω δύο λόγια στον αρχισυντάκτη μου και επιστρέφω (ελπίζω!).

X Y B O T S

Τα ρομπότ έχουν φτιάξει μια υπόγεια μυστική βάση και σχεδιάζουν να καταστρέψουν την ανθρώπινη φυλή. Εσείς ως γενναίος πρέπει να διεισδύσετε εκεί και να εξοντώσετε τα τρομερά Xybots. Πρέπει να κινηθείτε μέσα σε δαιδαλώδεις διαδρόμους και κλειδωμένες πόρτες σας κλείνουν το πέρασμα για τα επόμενα επίπεδα. Κύριοι εχθροί σας είναι φυσικά τα ρομπότ και πρέπει να τα τινάξετε στον αέρα για να φτάσετε στο ασανσέρ και από κει στα επόμενα levels. Πηγές ενέργειας, κλειδιά και νομίσματα μπορείτε να μαζέψετε για να αγοράσετε τα ανάλογα εφόδια και εξειδικευμένο εξοπλισμό. Αυτά βέβαια θα τα βρείτε στο τέλος κάθε επιπέδου στο ανάλογο κατάστημα. Μερικά από τα αντικείμενα που αγοράζετε θα μείνουν στην κατοχή σας μέχρι να χάσετε ενώ άλλα έχουν ημερομηνία λήξης. Ξεκινάτε με ένα απλό Laser gun ικανό να προκαλέσει αρκετή ζημιά στα αντίπαλα sprites αλλά στον δρόμο θα βρείτε ανώτερα όπλα. Υπάρχει ακόμα ο zapper που παγώνει τους αντιπάλους σας για μικρό χρονικό διάστημα. Προς το τέλος των επιπέδων θα αντιμετωπίσετε και τον μεγάλο κακό που μπορεί να σας στείλει αρκετά levels πίσω αν σας νικήσει. Καλό θα ήταν λοιπόν να έχετε πάρει μερικά Zap powers που θα σας επιτρέψουν να γλυτώσετε από σοβαρούς τραυ-



ματισμούς. Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν δύο ταυτόχρονα κάνοντας το gameplay πολύ διασκεδαστικό και το παιχνίδι πιο εύκολο. Ο χειρισμός είναι καλός και διάφορα σύμβολα στο πάνω μέρος μαζί με τον χάρτη σας δείχνουν τι θα ακολουθήσει. Δυστυχώς τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι καθόλου καλά, κάτι που το καταλαβαίνετε αμέσως από την εισαγωγική οθόνη. Στο 3D display θυμίζει αρκετά 8-bit υπολογιστή, (για να πουμε την αλήθεια το Gryzor των CPC είχε καλύτερα γραφικά) αλλά η μεγέθυνση και η κίνηση με προοπτική στο χώρο είναι πολύ καλή. Τα χρώματα δεν είναι αρκετά και ο σχεδιασμός των sprites είναι περίεργος χωρίς καμία αίσθηση ρεαλισμού (εμ, πόδια είναι αυτά που έχει ο ήρωάς μας;) Ο ήχος είναι μέτριος ολοκληρώνοντας την αίσθηση ενός κακού game.

DRAGON SPIRIT



Το όνομα του Δράκου σε κινηματογραφικά έργα σημαίνει πολλά. Τί γίνεται όμως όταν μιλάμε για ένα shoot'em up; Και στο Dragon spirit ελέγχετε έναν από εκείνους τους ωραίους μπλέ δράκους που έχουν που και που τρία κεφάλια, (πώς; δεν έχετε δει τέτοιο δράκο ξανά; μα πού ζείτε; τί σας μαθαίνουν στο σχολείο;) που εκτοξεύει φωτιές αέρος-αέρος και βόμβες αέρος εδάφους. Σκοπός σας όπως σκοπός κάθε ευπόλητου δράκου που σέβεται τον εαυτό του είναι να σώσει μια άτυχη πριγκίπισσα (όλο και κάποια θα βρεθεί που ατύχησε). Το τέρας που θα αντιμετωπίσετε είναι ένας δαίμονας πιο φοβερός κι από σας και στέλνει εναντίον σας πολλούς οπαδούς του που όμως δεν πιάνουν μπάζα μπροστά σας. Υπάρχουν οκτώ διαφορετικά επίπεδα, το ένα πιο δύσκολο από το άλλο και οι αντίπαλοί σας θέλουν συνήθως περισσότερα από ένα χτυπήματα για να σκοτωθούν. Αν είσαστε τυχεροί θα αφήσουν κανένα αυγό το οποίο μεταφράζεται σε bonus που μπορεί να αυξήσει την ταχύτητα βολής και δύναμη του όπλου σας. Φροντίστε να τα έχετε συλλέξει σχολαστικά (να μην ριπαίνουμε την οθόνη) έτσι ώστε να είσαστε σε θέση να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο κακό στο τέλος του κάθε επιπέδου. Πρέπει να προσέξετε να βρείτε το αδύνατο σημείο του τέρατος. Τα μικρότερα sprites είναι επίσης επικίνδυνα καθώς μαζεύονται πολλά στην οθόνη και ρίχνουν βολές με διαφορετική συχνότητα, από γη νερό και αέρα. Εντυπωσιακό σε σκέψη είναι τα δέντρα που σιούνται και λυγιούνται και μετά σας πετούν σφαίρες και κάποια πουλιά που σας χτυπούν με τα πούπουλά τους (εντάξει αρκεί, αρκεί). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και δεν λείπει η ποικιλία από τα sprites που έχουν γυαλιστερά χρώματα. Ο ήχος αποτελείται από digitised εφφε αλλά όχι της ποιότητας που θα έπρεπε. Η μεγάλη αδυναμία του είναι η μικρή του ταχύτητα και η αίσθηση ότι όλα επαναλαμβάνονται. Πιθανότατα θα αρέσει στους φίλους των shoot'em up (άλλωστε σ'αυτούς αρέσουν τα πάντα, Χο Χο).

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι η ιδιαίτερα καλή συλλογή αλλά πέντε διαφορετικά παιχνίδια... Τί να πώ δικά σας λεφτά είναι... Ομως μπορείτε να αρκεστείτε στα λίγα και όχι στα πολλά..

	APB	TOOBIN	HARD DRIVING	XYBOTS	DRAGON SPIRIT
ΓΡΑΦΙΚΑ	75	69	90	66	85
ΚΙΝΗΣΗ	81	82	93	84	84
ΗΧΟΣ	79	75	87	75	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85	93	86	80	88
ΠΛΟΚΗ	82	82	88	78	69
ΠΑΚΕΤΟ	83	83	83	83	83
ΑΝΤΟΧΗ	88	92	87	70	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80	80	80	80	80
ΓΕΝΙΚΑ	82	80	89	73	84

C O M P I L A T I O N





WHEELS OF FIRE

Ρόδες, ρόδες, ρόδες. Εχει γεμίσει ο τόπος με εξομοιωτές racing games. Αυτή η συλλογή περιέχει τέσσερα τέτοια παιχνίδια που μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα γούστα (γούστα οδήγησης δηλαδή). Εξάλλου όλα τα παιχνίδια εδώ είναι μεταφορές από τα ανάλογα coin op. Βάλτε μπρος την μηχανή λοιπόν και ξεκινάμε.

ΤΙΤΛΟΣ	WHEELS OF FIRE
HOUSE	DOMARK
FORMAT	AMIGA, ST, CBM, CPC, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

CHASE HQ

Παίρνετε δύο σκληρούς αστυνόμους (προς θεού όχι από το Μαϊάμι!) τους ανακατεύετε με ένα πολύ γερό και γρήγορο αυτοκίνητο, προσθέστε μια πρέζα φωνή αστυνομικίνας, χτυπάτε και μερικούς κακοποιούς μαζί με πολλούς αθώους, έτσι για να δέσει και παίρνετε ένα πρωτότυπο παιχνίδι όπως το Chase HQ. Η πρώτη ύλη πάρθηκε βέβαια από το αντίστοιχο coin op και με "σεφ" την Ocean το αποτέλεσμα είναι τουλάχιστον διασκεδαστικό. Δέχεστε λοιπόν ένα σήμα από το κέντρο να καταδιώξετε τα αυτοκίνητα των κακοποιών που ξεκινούν από Lotus, Lamborghini, και Porsche μέχρι άλλα άγνωστα μοντέλα με διαρκώς αυξανόμενη ταχύτητα. Για να σταματήσετε τους εγκληματίες πρέπει να χτυπήσετε το αυτοκίνητό τους αρκετές φορές, τουλάχιστον δέκα, και στην αρχή θα βγάλει καπνούς, μετά θα πάρει φωτιά και κάποια στιγμή θα σταματήσει. Τότε τους συλλαμβάνετε σε μια καλή animated οθόνη. Το gameplay είναι ιδιαίτερα εθιστικό και η δράση δεν σας αφήνει σε ησυχία. Βασικά έχετε δύο ταχύτητες, την Low με την οποία ξεκινάτε και την High που φτάνει πάνω απο τα 300 χιλιόμετρα. Αυτά είναι αρκετά για να ξεπεράσετε τα περισσότερα αντίπαλα αυτοκίνητα. Ομως ο χρόνος κυλάει γρήγορα και πρέπει να πλησιάσετε κακοποιούς με πιο καλά αυτοκίνητα, έτσι πατάτε το



κουμπάκι και βάζετε σε ενέργεια ένα από τα τρία τούρμπο σας με ταχύτητες μεγαλύτερες από 400 χιλιόμετρα. Δυστυχώς η δράση του κρατάει λίγο. Στις στροφές κινδυνεύετε αν τρέχετε πολύ να πέσετε πάνω σε δέντρα, βράχια ή πινακίδες, να πάρετε μερικές τούμπες και να σβήσει η μηχανή. Αν τέλος πέσετε πάνω σε αυτοκίνητο περαστικών θα μειωθεί η ταχύτητά σας. Τα γραφικά είναι μόλις πάνω από το μέτριο ενώ λείπει κυρίως η λεπτομέρια από τα sprites. Τα χρώματα είναι λίγα αλλά αυτά όλα βγαίνουν υπέρ της ταχύτητας του παιχνιδιού, πράγμα σημαντικό. Το animation υστερεί ιδιαίτερα στο sprite του αυτοκινήτου σας. Ο ήχος έχει μια καλή μουσική υπόκρουση που δεν βοηθάει στην οδήγηση και αρκετο digitised speech όπως και πολλά εφφέ για όλες τις περιπτώσεις. Γενικά ένα πολύ playable σύνολο.

HARD DRIVING

Η ιδέα της χρησιμοποίησης 3d solid vector γραφικών σε racing games πρωτοεμφανίστηκε στα coin op, και το Hard Driving φημολογείται ότι σχεδιάστηκε σαν εξομοιωτής για επαγγελματίες οδηγούς! Και οι προδιαγραφές του στους 16-bit υπολογιστές δεν πάνε πισω. Αρχικά υπάρχει η δυνατότητα να ορίσετε αν θα ελέγχετε εσείς τις ταχύτητες ή ο υπολογιστής. Μετά θα διαπιστώσετε ότι η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πραγματικά πολύ μεγάλη παρά το πιθανό πλήθος των "sprites" που μπορεί να υπάρχουν στην οθόνη. Εκείνο που είναι ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι η μεγέθυνση και η απομάκρυνση των αντικειμένων και το πόσο συμπαγή είναι. Η πίστα είναι αρκετά μεγάλη με πολλά "ανισόπεδα" μέρη όπου πρέπει να προσέχεις τις απότομες προσγειώσεις. Υπάρχει ένα χρονικό περιθώριο μέσα στο οποίο πρέπει να ολοκληρώσετε τις δοκιμασίες. Συναρπαστική είναι η στιγμή όπου αναπτύσσετε μεγάλη ταχύτητα παραμένοντας ταυτόχρονα στο κέντρο του δρόμου ώστε να μπορέσετε να υπερνικήσετε την βαρύτητα και να κρατηθείτε στα τοιχώματα του γιγαντιαίου Loop. Ο υπολογισμός της



ταχύτητας είναι βασικός στο παιχνίδι στο μεγαλύτερό του μέρος. Ακόμα υπάρχει η περίπτωση να τρακάρετε και να χάσετε αρκετό χρόνο αλλά θα δείτε την φάση του ατυχήματος σε replay με υπέροχα γραφικά, ταχύτητα, ρεαλισμό και μικρότερα sprites.

Στον δρόμο μάλιστα δεν περνάνε μόνο αυτοκίνητα αλλά και καλοσχεδιασμένα φορτηγά. Ο ήχος βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα από την εισαγωγική οθόνη μέχρι την στιγμή που βάζετε μπρός το αμάξι και κατά την διάρκεια του αγώνα. Ξεχωρίζουν οι εκρήξεις και ο ήχος των ελαστικών. Ενα πραγματικά άριστο παιχνίδι που θα σας συναρπάσει. Μόνο παράπονο ο απαράδεκτος χειρισμός όταν χρησιμοποιείται το mouse.

POWER DRIFT

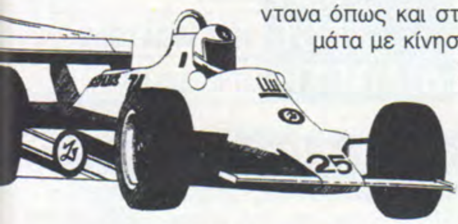
Τα coin-op convertions έχουν πάρει φόρα και το Power Drift καταφέρνει να είναι ένα πιστό αντίγραφο του φοβερού arcade.

Αν το Hard driving συμβαίνει να είναι ο πιο ρεαλιστικός εξομοιωτής, το Power drift προσπαθεί να είναι ο πιο διασκεδαστικός. Και τα καταφέρνει αρκετά καλά.

Η υπόθεση είναι όσο πρέπει απλή και ταυτόχρονα εθιστική: νικήστε τους αντιπάλους σας ή χάστε τον αγώνα! Τα αυτοκίνητα είναι μικρά kart (ή κάπως έτσι δηλαδή). Αλλά σαν sprites είναι εντυπωσιακά μεγάλα και διαθέτουν ένα καταπληκτικό για το μεγεθός τους animation. Και αυτό το χρωστάμε στις φιλότιμες προσπάθειες του ανθρώπου που μας έχει δώσει στο παρελθόν το πολύ καλο Super hang on.



Ετσι τα sprites δείχνουν ολοζώντανα όπως και στο arcade μηχάνημα, γεμάτα με κίνηση, πολλά frames, πολλά χρώματα και μεγάλη ταχύτητα. Για την ακρίβεια το παιχνίδι είναι μάλλον λίγο πιο γρήγορο απ'ότι θα έπρεπε (ή εγώ είμαι απαίσιος οδηγός) και έτσι γίνεται πολύ δύσκολο. Πάντως η αίσθηση που αφήνει όταν προσπερνάτε άλλα αμάξια ή αποφεύγετε μια σύγκρουση σας γεμίζει με ικανοποίηση.



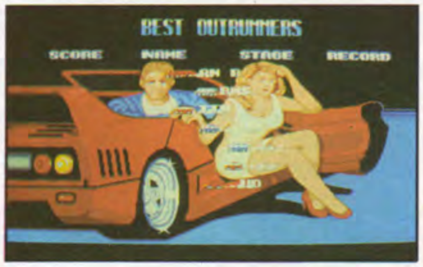
Αν όμως χτυπήσετε πάνω σε έναν αντίπαλο θα μειωθεί η ταχύτητά σας ενώ αν πέσετε πάνω σε δέντρο ή κολώνα θα κάνετε μερικές τούμπες και θα αρχίσετε από ταχύτητα μηδέν.

Υπάρχουν δύο ταχύτητες αλλά και αρκετές στροφές στο περιορισμένο πλάτος του δρόμου. 27 ολόκληρες πίστες σας περιμένουν με πολύ καλό ήχο και ηχητικά εφφέ. Αν δεν εντυπωσιαστήκατε ακόμα ακούστε κι αυτό: αν έχετε τον 68020 στην Amiga -αχ τι λέω- τότε το παιχνίδι γίνεται πιο γρήγορο και πολύ-πολύ καλύτερο.

TURBO OUTRUN

Ο πρόγονος του παιχνιδιού αυτού, που δεν είχε απλώς την λέξη turbo στο όνομά του, ήταν μια μεγάλη επιτυχία στις αίθουσες ηλεκτρονικών (ουφάδικα) και είναι πιθανό να τον βρείτε κάπου ακόμα και σήμερα.

Η έκδοσή του παλιότερα στα 8-bit ήταν μια παταγώδης αποτυχία που τη στήριξε ένα μεγάλο όνομα. Το Turbo Out Run είναι σχεδόν η ίδια περίπτωση αν και εδώ το πρόγραμμα ξεπερνάει τη μετριότητα, τουλάχιστον από την πλευρά της διασκέδασης.



Κατ'αρχήν παίρνετε μια κόκκινη ferrari και μια ξανθιά για συνοδηγό (κορίτσια, κοριτσια μην σπρώχνεστε!) και ξεκινάτε να διασχίσετε όλη την βορειοαμερικάνικη ήπειρο από πόλη σε πόλη με αρκετούς ενδιάμεσους σταθμούς και σημεία ελέγχου.

Η ταχύτητα είναι αρκετά μεγάλη, ενώ εκτός από τα γκάζια υπάρχει και ένα turbo που κάνει το αυτοκίνητό σας πολύ μα πολύ γρήγορο. Δεν μπορείτε να το χρησιμοποιείτε διαρκώς όμως γιατί υπερθερμαίνεται η μηχανή και είναι πολύ εύκολο να χάσετε τον αγώνα από ένα τέτοιο λάθος. Η διαδρομή είναι πολύ μεγάλη αλλά ο χρόνος είναι αρκετός αν προσέχετε και δεν πέφτετε πάνω σε οικοδομήματα και άλλα αυτοκίνητα.

Πάντως μετά από τις πρώτες ώρες μπροστά στο μόνιτορ μάλλον θα βαρεθείτε.

Η έλλειψη ποικιλίας παρά το background που αλλάζει συχνά "σκοτώνει" την απόλαυση της οδήγησης.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, όπως και το scrolling του background, αλλά στις μεγάλες ταχύτητες γίνεται απότομο, δίνοντας μια ψεύτικη αίσθηση.

Ομορφα σχεδιασμένα είναι τα sprites αν και χωρίς ιδιαίτερη ποικιλία. Ο ήχος κυμμαίνεται σε μέτρια επίπεδα με αρκετά χλιαρά μουσικά κομμάτια.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι μία συλλογή, που αν και θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερη, είναι πόλος έλξης για τους λάτρεις του αυτοκινήτου και της ταχύτητας. Τα ποικίλα γραφικά, τα όμορφα αυτοκίνητα και η πολλή δράση υπόσχονται αρκετές ώρες διασκέδασης

	CHASE HQ	HARD DRIVING	POWER DRIFT	TURBO OUTRUN
ΓΡΑΦΙΚΑ	83	90	91	79
ΚΙΝΗΣΗ	83	92	93	78
ΗΧΟΣ	85	82	82	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90	86	90	90
ΠΛΟΚΗ	84	77	74	72
ΠΑΚΕΤΟ	83	83	83	83
ΑΝΤΟΧΗ	93	86	90	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89	89	89	89
ΓΕΝΙΚΑ	**86**	**88**	**88**	**78**

SUPER HANG-ON



Το Hang On είναι ένα πασίγνωστο racing game της Sega που όταν είχε πρωτοβγεί στις αίθουσες των coin'ops είχε προκαλέσει αίσθηση. Το Super Hang On δε διαφέρει από τον πρόγονό του, παρά σε ελάχιστα σημεία. Πρώτα απ'όλα και μόνο ότι το παιχνίδι είναι της Sega εγγυάται μία καλή μετατροπή. Το παιχνίδι έχει δύο modes, το πρώτο είναι πανομοιότυπο του coin'op και περιλαμβάνει τέσσερεις διαδρομές με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας σε αντίστοιχες ηπείρους. Στην πρώτη διαδρομή μπορείτε να διασχίσετε την Αφρική που αποτελείται από έξι πίστες, στη δεύτερη την Ασία που αποτελείται από δέκα πίστες, στην τρίτη την Αμερική με δεκατέσσερεις πίστες και στην τέταρτη την Ευρώπη με δεκαοκτώ!

Πριν αρχίσετε την κούρσα με την αγωνιστική σας μοτοσυκλέτα, μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα τέσσερα original μουσικά θέματα του coin'op. Οι πίστες, όπως διαβάσατε παραπάνω, είναι πάρα πολλές, με διαφορετικά γραφικά και σε συνδυασμό με το ότι δεν περιλαμβάνουν μόνο στροφές όπως στο Hang On, αλλά και ανηφόρες ή κατηφόρες, κατορθώνουν να μην γίνονται βαρετές.

ΤΙΤΛΟΣ	SUPER HANG-ON
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	11.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Ας έρθουμε όμως στο δεύτερο mode του παιχνιδιού, που είναι και η πραγματική του δύναμη. Εδώ έχουμε ένα "role playing racing game". Σε αυτό το mode μπορείτε να τρέχετε σε αγώνες και να κερδίζετε λεφτά ανάλογα με την θέση και το χρόνο που θα κάνετε. Ετσι, πριν τον επόμενο αγώνα θα μπορείτε να "φτιάξετε" την μηχανή σας διαλέγοντας μέσα από: 6 σκελετούς, 6 κινητήρες, 5 φρένα, 4 εξατμίσεις, 4 λάδια και 5 τύπους ελαστικών.

Εκτός από τα κομμάτια της μηχανής όμως, καλό θα ήταν να πάρετε στην υπηρεσία σας έναν από τους έξι μηχανικούς που υπάρχουν, γιατί μπορεί να εγκαταλείψετε κάποιον αγώνα στην πρώτη ατυχία. Τα γραφικά και η κίνηση είναι πολύ καλά, ο ήχος όμως δεν προσφέρει τη συγκίνηση που θα έπρεπε. Μετά από τα παραπάνω ερχόμαστε στον τομέα του χειρισμού, Δυστυχώς τα πράγματα είναι απογοητευτικά... Στη MegaDrive και ο χειρισμός δεν βοηθάει καθόλου. Συγκεκριμένα ενώ έχετε πάρει με την μηχανή σας μία κλίση (όχι της τροχαίας...) αν αφήσετε το joystick, η μηχανή τείνει να σηκωθεί, με αποτέλεσμα σε κάθε στροφή να μην μπορείτε να διατηρήσετε την κλίση που θέλετε, με άμεσο επακόλουθο σούπες, αγορά οικοπέδου κτλ. Γενικά το Super Hang-On είναι ότι καλύτερο υπάρχει σήμερα σε racing game με μοτοσυκλέτες στην Sega και συνιστάται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	94

RAMBO III

Ο υπερασπιστής της ειρήνης, των αδύνατων και των φτωχών, ο φίλος των λαών, ο χειρότερος εφιάλτης των εχθρών του, ο λυτρωτής, ο Μεσσίας, ο ειρηνοποιός, έφτασε επιτέλους στις SegaMegaDrives μας! Μην νομίζετε ότι μιλάμε για κανένα θρησκευτικό ή πολιτικό πρόσωπο, μιλάμε φυσικά για τον Rrrrrrrrambo!!! Ναι, επιτέλους τώρα μπορείτε να κοιμάστε ήσυχοι τα βράδια, ξέροντας ότι κάπου εκεί βαθειά μέσα στο cartrige της Sega σας βρίσκεται κρυμμένος ο Rambo έτοιμος να σας προστατεύσει ότι και να γίνει, (εμένα μου λες;). Στην ομώνυμη ταινία χύθηκε πιο πολύ κέτσαπ απ'όσο έχει καταναλωθεί στα Goodies από ίδρυσής τους, έγιναν περισσότερες εκρήξεις από όσες γίνανε στην απόβαση της Νορμανδίας και κοπήκαν περισσότερα εισητήρια από όσα έκοψαν όλες οι ελληνικές ταινίες μαζί (με βραβείο φεστιβάλ Θεσσαλονίκης και πάνω). Ας δούμε όμως κατά πόσο επαληθεύεται η ταινία στο παιχνίδι.

Αφού φορτώσει το παιχνίδι θα εμφανιστεί στην οθόνη σας η ασχημόφατσα του Silvester που είναι digitized και μάλιστα κακό. Αφού περάσουμε στις επιλογές και καθορίσουμε επίπεδο δυσκολίας, χειρισμό κτλ. μπορούμε να αρχίσουμε. Μετά από μία εντυπωσιακή εισαγωγή με parallax scrolling που δείχνει ένα κυνηγητό μεταξύ τριών τζιπ και ενός ελικοπτέρου από την αρχή κιόλας καταλαβαίνουμε ότι για να πετύχουμε πρέπει να σκοτώσουμε πιο πολλούς εχθρούς απ'όσες σφαίρες έχουμε και να ανατινάξουμε τα πάντα. Στη διάθεσή σας έχετε ένα πολυβόλο με 212589986463212845788665 σφαίρες, ένα μαχαίρι επιβίωσης (μάλλον θανάτου έπρεπε να το ονομάσουν), ένα τόξο με εκρηκτικά βέλη που ο αριθμός τους είναι περιορισμένος και βόμβες που είναι επίσης μετρημένες (τα παραπάνω αναπληρώνονται από τα γνωστά "κιβώτια" που θα βρείτε στο δρόμο σας).

ΤΙΤΛΟΣ	RAMBO III
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	11.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



Το παιχνίδι έχει ομαλότατο scrolling οκτώ κατευθύνσεων και τα sprites είναι πολύ καλοσχεδιασμένα (αρκεί να δείτε τον Rambo με το πολυβόλο στο ένα χέρι και την ταινία στο άλλο) και έχουν καλό animation. Οι πίστες έχουν τη μορφή αποστολών, ελευθερώστε τους κρατούμενους, ανατινάξτε το αρχηγείο κτλ, ενώ ενδιάμεσα σε πίστες bonus θα πρέπει να ανατινάξετε ελικόπτερα, τανκς κτλ. Αν λοιπόν θέλετε να σκοτώσετε πάρα, πάρα πολύ κόσμο και να έχετε συγχρόνως και τη συνείδησή σας καθαρή, τότε το Rambo III είναι για σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	92

MIDWINTER

Κάποιο λάθος που στοίχισε την καταστροφή του πολιτισμού, που άνοιξε καινούρια πεδία μαχών, ένα λάθος των πιο προηγμένων χωρών από την ανικανότητά τους να ελέγξουν την επίπτωση της τεχνολογίας πάνω στο περιβάλλον με επακόλουθο το φαινόμενο του θερμοκηπίου και την εποχή των παγετώνων. Αυτός είναι ο κόσμος του Midwinter.

ΤΙΤΛΟΣ	MIDWINTER
HOUSE	RAINBIRD
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	7100
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει φυσικά διατηρηθεί αυτούσια από τις άλλες 16-bit εκδόσεις και πρέπει να σταματήσετε τα σχέδια των κακών στρατηγών που θέλουν να εισβάλουν στο τελευταίο μέρος που ο πόλεμος δεν έχει αγγίξει (ή τέλος πάντων κάπως έτσι είναι το σενάριο!). Ο χειρισμός ενός τέτοιου game είναι αρκετά δύσκολος αφού υπάρχουν πολλά μενού και αρκετά πλήκτρα για να χρησιμοποιήσετε. Στα άλλα μηχανήματα με την βοήθεια του mouse και του 68000 τα πράγματα ήταν πολύ καλά όμως στο PC πρέπει να έχετε τουλάχιστον XT αν θέλετε να απολαύσετε την υπόθεση. Διαφορετικά και η απόκριση των πλήκτρων θα είναι αργή και συχνά γεμίζει ο buffer με αποτέλεσμα να πρέπει να περιμένετε λίγο για να κάνετε μια ενέργεια. Η μικρή ταχύτητα του game έχει ακόμα σαν αποτέλεσμα να μην υπάρχει φυσικότητα στην κίνηση και ακόμα περισσότερο στην μεγέθυνση καθώς λείπουν ή περνάνε αργά τα διάφορα frames.

Από την άλλη όμως αν επιμείνετε θα διαπιστώσετε πως τα πάντα έχουν διατηρηθεί και στην έκδοση για τους συμβατούς. Υπάρχει η τεράστια έκταση πάνω στην οποία θα περιπλανηθείτε (των 160.000 τετραγωνικών μιλίων), οι 32 χαρακτήρες που αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και έχουν 14 διαφορετικά χαρακτηριστικά που τους συνθέτουν. Ακόμα υπάρχει ένα practice mode για όσους το βρίσκουν δύσκολο ή θέλουν να κάνουν μια γερή εξάσκηση και οι τέσσερεις διαφορετικοί τρόποι για να ταξιδεύετε στους πάγους (με τα σκί, με τα μηχανήματα, με "αετούς"...). Μπορείτε ακόμα να πυροβολήσετε από μακριά τους εχθρούς σας (το zooming βέβαια δεν είναι ιδιαίτερα γρήγορο ή λεπτομερές), να σαμποτάρετε βάσεις και οχήματα, όπως και να παρακολουθείτε και να κατασκοπεύετε. Οι οθόνες που εμφανίζονται τα διάφορα μενού και οι χαρακτήρες ποικίλουν σε μέγεθος αλλά όταν παίζετε το mask της οθόνης είναι ικανοποιητικό τουλάχιστον για τα σταντάρ των συμβατών. Το manual έχει παραμείνει το ίδιο και είναι ανάλογα ογκώδες (190 μέτριες σελίδες) περιέχοντας τα πάντα για το παιχνίδι τον χειρισμό και την λύση του αρχικού τέστ (χωρίς την οποία δεν μπορείτε να προχωρήσετε στο game). Ενα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του που είναι ικανοποιητικά έως πολύ καλά σε όλες τις κάρτες (υποστηρίζονται όλες οι κάρτες γραφικών). Καλύτερα σχεδιασμένα είναι τα πρόσωπα και τα οχήματα ενώ το τοπίο λόγω της εκτασής του καταντάει μονότονο (αν και ιδιαίτερα λεπτομερές).

Το animation που βλέπετε είναι ανάλογο με την ταχύτητα του μηχανήματός σας. Ο ήχος είναι η σημαντικότερη διαφορά του παιχνι-

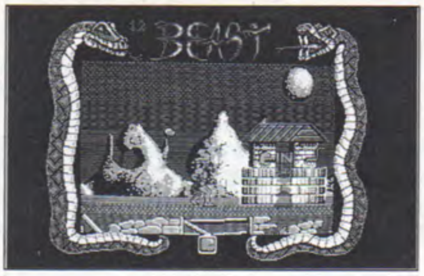


διού από τις άλλες εκδόσεις και αν δεν έχετε μια κάρτα ήχου θα ακούτε τα συνηθισμένα beep-beep. Αν και το game μας φάνηκε δύσκολο θα σας κρατήσει για πολύ χρόνο μπροστά στο μόνιτορ μόλις καταλάβετε το βάθος του. Απευθύνεται κυρίως στους κυνηγούς της στρατηγικής και της πολύπλοκης arcade δράσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

SHADOW OF THE BEAST

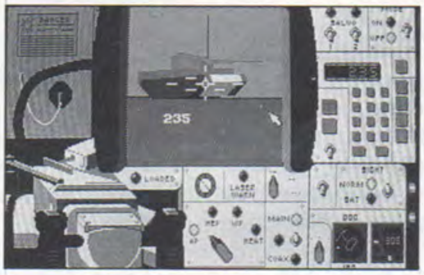
ΤΙΤΛΟΣ	SHADOW OF THE BEAST
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, CPC, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	2950
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Η σκιά του κτήνους έπεσε επιτέλους στον Amstrad. Η Psygnosis σε συνεργασία με την Gremlin κυκλοφορεί το παιχνίδι και για τα 8-bit (η έκδοση για τον spectrum έρχεται λίαν συντόμως). Το σενάριο είναι ακριβώς το ίδιο ακολουθώντας πιστά την πορεία σας από την Amiga μέχρι τον κακό Maletoth.
Μερικές διαφορές θα βρείτε βέβαια στα τέρατα που θα συναντήσετε, όχι τόσο στην εμφάνισή τους όσο στην ποικιλία και στα μέρη όπου θα τα συναντήσετε, τα οποία διαφέρουν από αυτά που περιμένετε. Απο την άλλη ο χειρισμός έχει παραμείνει ο ίδιος και το ανθρωπάκι σας εκτελεί τις ίδιες κινήσεις με άμεση απόκριση. Το πακέτο του παιχνιδιού είναι μικρό, ανάλογο με αυτά που κυκλοφορούν οι άλλες εταιρίες για τους CPC και δεν περιέχει φυσικά μπλουζάκι.
Το βασικό είναι όμως το πώς έχουν μεταφερθεί τα γραφικά από την τέλεια έκδοση της Amiga στους οκτάμπιτους.
Λοιπόν τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα: χρησιμοποιείται μεσαίο mode ανάλυσης με 4 χρώματα στην οθόνη , με αποτέλεσμα καλή λεπτομέρεια. Υπάρχουν ακόμα δύο επίπεδα scrolling και μια προσπάθεια να δοθεί βάθος, με μίξεις χρωμάτων που σβήνουν, πράγμα που τελικά επιτυγχάνεται όταν υπάρχουν βουνά στο background.
Ενα στοιχείο που μπορεί να χαρακτηριστεί αρνητικό είναι ότι προχωράτε ορισμένες φορές βλέποντας ή και κάνοντας συνεχώς τα ίδια, μέχρι να φτάσετε σε ένα ορισμένο επίπεδο. Η έλλειψη ποικιλίας είναι το βασικό μειονέκτημα αυτής της έκδοσης. Τα sprites έχουν πολύ καλό σχεδιασμό και ξεχωρίζει φυσικά ο ήρωάς σας για την καλή κίνησή του, το πλούσιο animation και το μέγεθός του. Πάρα πολύ καλό είναι και το collision detection και θα αποφύγετε τους άσκοπους εκνευρισμούς. Ολες οι στατικές οθόνες υπάρχουν στην έκδοση του Amstrad με πραγματικά καλή απόδοση και προσεγμένα χρώματα. Ο ήχος περιλαμβάνει ηχητικά εφφέ (χτυπήματα, τριξίματα...) και ταυτόχρονα μουσική, όλα τα θέματα της Amiga. Η δυσκολία έχει μειωθεί κάπως και αυτό κάνει το game αρκετά πιο playable, όχι μόνον καλό, αλλά αγγίζει τα όρια του άριστου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

M 1 TANK PLATOON



ΤΙΤΛΟΣ	M1 TANK PLATOON
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5500
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Τα τανκς συνεχίζουν την προέλασή τους και στα 16-bit της Amiga, μέσα στο ίδιο ογκώδες πακέτο και το αναλυτικό manual των 200 σελίδων.
Στην μια δισκέττα του παιχνιδιού τα πάντα έχουν μείνει όπως τα ξέραμε στην έκδοση για PC (με το φυσικό "lifting" στα γραφικά και ήχο): Στην αρχή διαλέγετε την ομάδα σας, τον τρόπο επίθεσης, την κατάσταση των εχθρικών δυνάμεων και το μέγεθος της σύρραξης (από γυμνάσια μέχρι παγκόσμιο πόλεμο). Υστερα μπορείτε να πάρετε πληροφορίες από την αντικατασκοπεία σας για την φύση της αποστολής σας και τις θέσεις που πρέπει να υπερασπίσετε ή να ανακαταλάβετε. Υπάρχει ακόμα και η δυνατότητα να προάγετε ή να παρασημοφορείτε τα μέλη της διμοιρίας σας μετά από μια πετυχημένη μάχη. Ο χειρισμός του game έχει βελτιωθεί αισθητά τόσο στην απόκριση του mouse (παράλληλα με χρήση joystick και πλήκτρων) όσο και στην ταχύτητα. Ετσι το παιχνίδι είναι τώρα πιο ξεκούραστο. Στον τομέα της στρατηγικής- τακτικής τα πάντα είναι ίδια, από την απεικόνιση του χάρτη και τις θέσεις σας μέσα στο τανκ μέχρι τις εναέριες επιθέσεις και τα σώματα υποστήριξης. Τα γραφικά θυμίζουν ανάλυση EGA με απόδοση VGA, δηλαδή δεν υπάρχει pixelιασμα, αλλά οι στατικές οθόνες δεν εκμεταλλεύονται τις δυνάμεις της Amiga. Το mask της οθόνης όταν βλέπετε τη δράση μέσα από το tank είναι σχετικά μικρό αλλά γενικά τα solid vector γραφικά κινούνται γρήγορα. Αυτό που δε θα σας ικανοποιήσει είναι οι εκρήξεις που απεικονίζονται όπως στο PC, δηλαδή αρκετά ψεύτικα και μόνο με τρία χρώματα, ενώ απογοητευτική είναι η εισαγωγή που θυμίζει περίπου PC ακόμα και στον ήχο! Εκεί που υπάρχει μεγάλη διαφορά και βοηθάει το gameplay είναι ο ήχος, όχι τόσο στα εφφέ του τανκ, αλλά στους ήχους της μάχης. Ολα αυτά συνθέτουν ένα πολύ καλό παιχνίδι που θα ικανοποιήσει πρώτα τους φίλους της στρατηγικής αλλά και αυτούς που θέλουν κάτι διαφορετικό με αρκετό arcade.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	87

TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N TRICKS

ATARI ST

AXEL'S MAGIC HAMMER

Οταν χάσετε και βγει το μήνυμα στην οθόνη, βγάλτε τη δισκέττα από το drive!!! Ξαναρχίστε το παιχνίδι και θα δείτε ότι τα αντικείμενα που καταστρέψατε προηγουμένως δεν υπάρχουν.

NINJA SPIRIT

Πατήστε F9 για να κάνετε pause και μετά το Control, ξεπαγώστε το παιχνίδι και θα είστε αόρατος!

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο Νίκος Μασαράκης από την μακρυνή... Κηφισιά.

XENON

Πατήστε F4 & F5 για άπειρη ενέργια και για να αλλάξετε πίστες

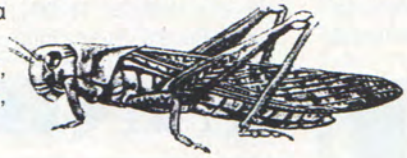
ARKANOID

Σ'αυτό το κλασικό παιχνίδι όταν χάσετε πατήστε R αντί για 1 και θα συνεχίσετε από κεί που χάσατε.

AMIGA

VENUS THE FLYTRAP

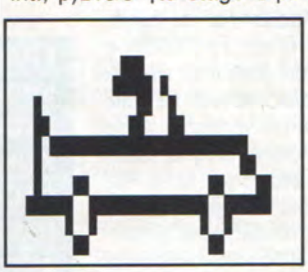
Ο Παναγιώτης Γαλάνης μας έστειλε τους πρώτους κωδικούς του Venus για την Amiga:
2η πίστα: MANTIDS,
3η πίστα: CICADAS,
4η πίστα PSYLLIDS.



Τους παραπάνω κωδικούς συν αυτόν της 5ης πίστας, που είναι PIERIDS μας τους έστειλε και ο Στέφανος Παπαμιχαήλ, ο οποίος όμως μας έστειλε και τα παρακάτω:

SUPER CARS

Αντί για όνομα γράψτε α)ODIE για stage 2 με vaug int., β)BIGC για stage 3 με



PORSCHE, γ)RICH για stage 1 αλλά με υ500000.

SIM CITY

Αρχίζοντας το παιχνίδι κάντε pause! Υστερα πατήστε CAPS LOCK και κάθε φορά που θα γράφετε FUND θα



αποκτάτε $10000. Υστερα ξαναρχίστε το παιχνίδι και αφού γίνει η σεισμική δόνηση ξεκινήστε το δημιουργικό σας έργο.

ASTRO MARINE CORPS

Οι κωδικοί είναι οι εξής:
1)NOSTROMO
2)DISCOVERY
3)DAGOBAH
4)REPLICANS
5)KRULL
6)METROPOLIS

KLAX

Πατώντας CAPS LOCK και SPACE ταυτόχρονα, πατήστε 3 για να προχωρήσετε ένα wave και 4 για να πάτε στο wave 100.

Το ακόλουθο tip μας το έφερε στα γραφεία μας ο γείτονας αναγνώστης Παναγιώτης Μήλας από το Αιγάλεω:

HARLEY DAVINSON

Αν είστε υπομονετικοί το παρακάτω tip θα σας βοηθήσει να μηδενίσετε αυτό το ωραίο παιχνίδι. Οταν σας βγάλει πάνω στην μηχανή πατήστε τα 65χμ και μην αυξήσετε άλλο ώς το τέλος της πίστας για να μην έχετε πρόβλημα με τους μπάτσους.Για να αποφύγετε τις συχνές πτώσεις απ' τα εμπόδια του δρόμου πηγαίνετε πάνω στην δεξιά άσπρη γραμμή και έτσι αποφεύγετε να πατάτε έξω από το δρόμο αλλά και μέσα σ' αυτόν.

A M S T R A D

☆ **Τα παρακάτω κόλπα είναι για Amstrad 6128 και μας τα έστειλε ένας αναγνώστης με την υπογραφή Cristofer '90 (;!):**

CHUBY GRISTLE

Κάντε POKE &3202,0 και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.



E. BUTRAGUENO'S SOCCER

Κάντε POKE &6AEF,183 και θα αποκτήσετε άπειρο χρόνο.

GEMINI WING

Οι κωδικοί που σας ζητάει το παιχνίδι είναι οι εξής: EYEPLANT (level 2), WHATWALL (level 3) και GOODNITE (level 4).

NAVY MOVES



Ο κωδικός που σας λείπει είναι ο 28750.

MEGANOVA Part II

Για άπειρες ζωές κάντε POKE &509B,0.

☆ **Ακολουθούν δύο listings του φίλου μας και ίσως μελλοντικού συνεργάτη Γιώργου Καρατζά.**

GHOST'N' GOBLINS

```
2 CLS
3 PRINT "INFINITIVE LIVES: GHOSTS 'N'GOBLINS"
4 PRINT "POKE'S BY GEORGE & SOFI"
5 PRINT "PRESS ANY KEY TO CONTINUE"
6 IF INKEY$="" THEN 6
7 CLS
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2 6:LOCATE 5,10:PRI NT "USER MAGA ZINE"
20 MEMORY 486-3:LOAD "GOBLINS .BIN"
30 POKE 20636, 156
40 POKE 33410,0
50 POKE 20630, 200
60 CALL 20480
```

JACK THE NIPPER II

```
2 CLS
3 PRINT "INFINITIVE LIVES: JACK THE NIPPER II"
4 PRINT "POKE'S BY GEORGE & SOFI"
5 PRINT "PRESS ANY KEY TO CONTINUE"
6 IF INKEY$="" THEN 6
7 CLS
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:LOCATE 5,10:PRINT "USER MAGAZINE": OPENOUT "D":MEMORY &383:CLOSEOUT:LOAD "JACKII. 001",&4000:CALL &4000:LOAD "JACJII.002",&384:POKE &705C,0: LOAD "JACKII.003",&C000: CALL &C000
```

INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Οταν εμφανιστεί η αρχική οθόνη πατήστε μαζί τα πλήκτρα TOD. Τότε το χρώμα του border θ'αλλάξει και θα έχετε τις εξής δυνατότητες.
Πατώντας SHIFT και 1 ξαναρχίζετε απ' το προηγούμενο σημείο, SHIFT και 2 πηγαίνετε στο άλλο σημείο, SHIFT και 3 προχωράτε στο επόμενο επίπεδο.

RENEGADE III

Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα 11QT και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές

RICK DANGEROUS

Αν στον πίνακα των σκόρερς γράψετε POOKY αντί για το όνομα σας τότε θα ξεκινάτε από εκεί που χάσατε.

GHOSTBUSTERS 2

Στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού κάνετε πτώση και πληκτρολογήστε AYKROYD.
Οταν ξαναρχίσετε θα έχετε άπειρες ζωές.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Οταν φτάσετε στο POLE VAULT και αρχίσετε την προσπάθεια, στο άλμα σας κρατήστε πατημένο το Fire και το μοχλό προς τα πάνω.
Θα δείτε τον άνθρωπο να πέρνει μια παράξενη στάση και να περνά όλα τα ύψη.
Μην το παρακάνετε όμως.

S P E C T R U M

BUBBLE BOBBLE

Στο Spectrum αυτό το παιχνίδι βγάζει πολύ δύσκολα διαμαντόπιστα, γι'αυτό πριν πατήσετε στην 19η πίστα, πρέπει οπωσδήποτε να πάρετε ένα παπούτσι και ένα τσαγιερό. Το επόμενο βήμα είναι να φάτε τους εχθρούς της 19ης πίστας και ν'αρχίσετε να σκάτε φούσκες στον τοίχο με μεγάλη ταχύτητα. Μετά από αυτό... ΑΕΡΑαα... να φάτε όλα τα διαμάντια. Οσοι κάνουν δίαιτα καλύτερα να μην προσπαθήσουν. Ακόμη για άπειρες ζωές δώστε: Poke 43871,166.

RAINBOW ISLANDS

Στο τέλος κάθε πίστας, όταν βγαίνουν τα πολλά φρούτα, προσπαθείστε πηδώντας σε ουράνια τόξα να βγείτε έξω από την οθόνη (δηλαδή να μην φαίνεται το δικό σας sprite). Οταν το καταφέρετε αυτό κρατείστε το μοχλό του joystick συνέχεια πάνω.
Το score θα αρχίσει να αυξάνεται τρελλά.

SPECTRUM

☆ Ολα τα παρακάτω pokes μας τα έστειλε ο φίλος μας Πάρις Παπαϊοάννου!

POWER DRIFT



POKE 47222,0 για άπειρα λεφτά,
POKE 47242,0 για να προκρίνεστε πάντα.

NEW ZEALAND STORY



POKE 50000,0 για αθανασία,
POKE 51732,201 για να μην έχετε εχθρούς,
POKE 51771,201 για άπειρα τόξα.

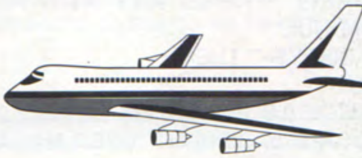
SANXION

POKE 35028,0 για να μην έχετε εχθρούς.

GARFIELD

POKE 45353,201 για να μην νυστάζετε,
POKE 33595,0 για να μην πεινάσετε.

ATV SIM



POKE 60250,0 για άπειρες ζωές.

DRAGON NINZA

POKE 43455,8 για repulsion,
POKE 38918,0 για άπειρες ζωές,
POKE 38684,1 για άπειρο χρόνο.

ROBOCOP

POKE 25917,0 για άπειρες ζωές,
POKE 25424,0 για άπειρο χρόνο,
POKE 25795,0 για να μην σταματάτε όταν πυροβολήτε,
POKE 34039,0 για μεγάλη ταχύτητα.

STORM LORD



POKE 56877,127 για άπειρες ζωές,
POKE 56877,201 για αθανασία,
POKE 56890,255 για να είστε αόρατος.

SPOOKED

POKE 60504,255 για άπειρο χρόνο.



ΕΠΕΙΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ

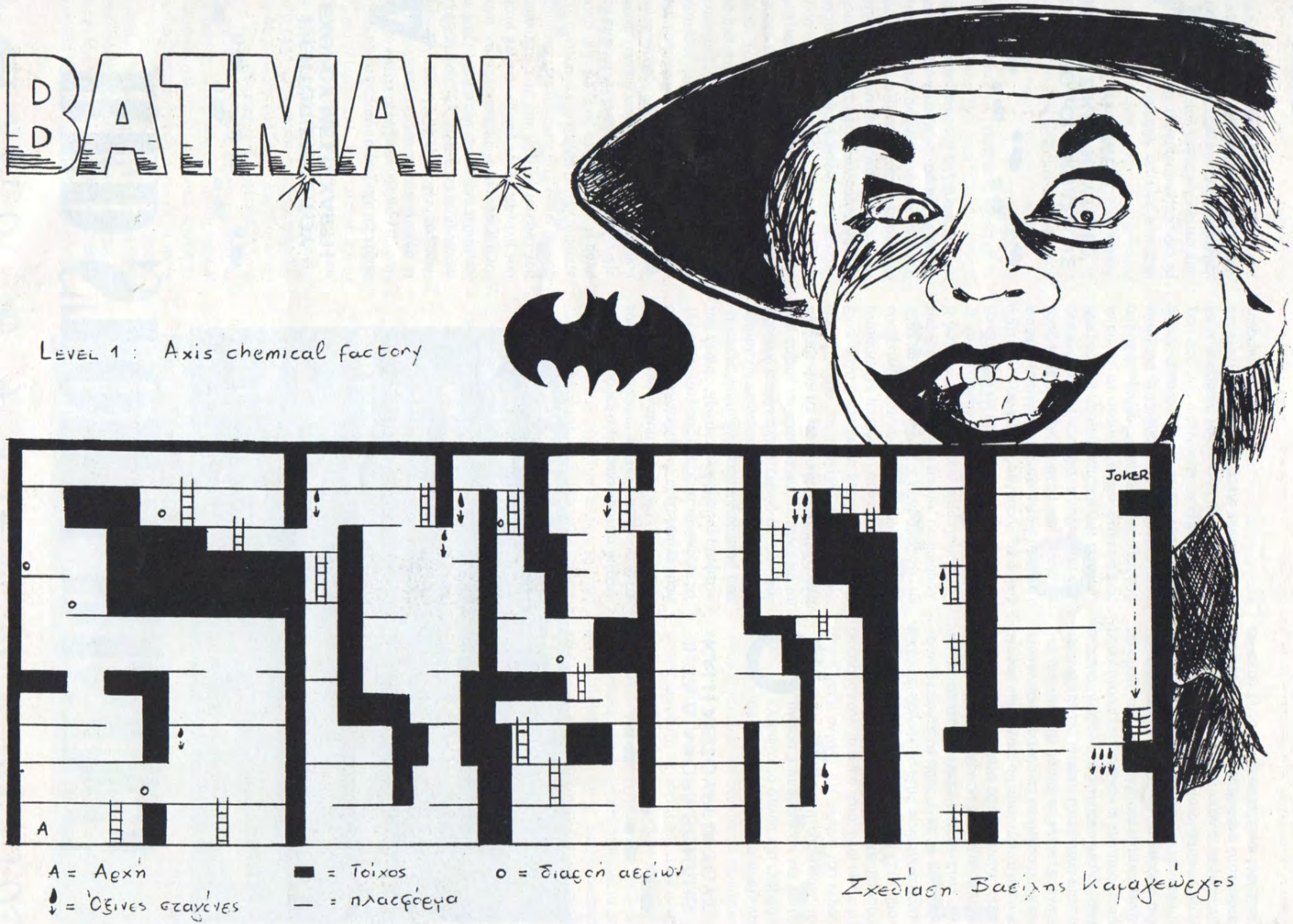
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ...

ΑΝ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ USER

ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ ΣΤΟ

176

Ο αριθμός αυτός έχει δωθεί από τον ΟΤΕ στο πρακτορείο διανομής εντύπων για την επίλυση προβλημάτων διανομής


BATMAN
LEVEL 1 : Axis chemical factory
JOKER
A
A = Αρχή
= Όξινες σταγόνες
= Τοίχος
= πλατφόρμα
o = διαρροή αερίων
Σχεδίαση Βασίλης Καραγεώργος

RED STORM RISING

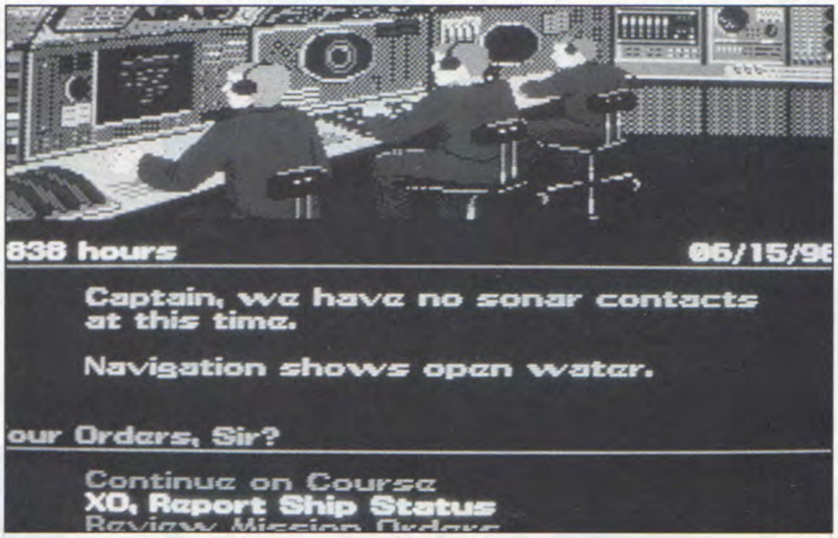
1. ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΧΘΡΟΥ ΜΕΣΩ ΧΑΡΤΗ

Αρχίζοντας το παιχνίδι, το κυριότερο πρόβλημα που θα έχετε είναι ο εντοπισμός του στόχου. Η τεχνολογία όμως δεν σας αφήνει αβοήθητους (ας είναι καλά οι προγραμματιστές). Υπάρχουν αναγνωριστικά αεροπλάνα, κατασκοπευτικοί δορυφόροι, υποβρύχια sonars, καθώς και τα όργανα του υποβρυχίου σας που κάνουν το έργο του εντοπισμού παιχνιδάκι. Ποτέ όμως δεν θα είστε σίγουροι αν το στίγμα που εντοπίσατε είναι ο πρωτάρχικος στόχος σας. Η μόνη λύση είναι να παρακολουθήσετε για λίγο την εχθρική δυναμή καθώς και την πορεία που αυτή ακολουθεί. Αν εμπλακείτε με αλλή εχθρική ναυτική δύναμη, μπορεί ο πραγματικός στόχος να σας ξεφύγει, με δυσάρεστα αποτελέσματα για σας, ή να πάθετε ζημιές, ή να σπαταλήσετε πυρομαχικά με αποτέλεσμα να γυρίσετε για ανεφοδιασμό και χρονοβόρες επισκευές στο λιμάνι Holy lock πολύ γρηγορότερα απ'ότι θα έπρεπε. Δεν πρέπει όμως να αφήνετε ζουμερούς στόχους όπως convoys, αεροπλανοφόρα και βαλιστικά υποβρυχία να σας ξεφύγουν. Αξίζει να σπαταλίσετε λίγο χρόνο για τετοιούς στόχους, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να αποφεύγετε τις διάφορες ανθυποβρυχιακές ναυτικές δυνάμεις των Ρώσων, εκτός και αν διατάχτείτε να βγάλετε το φίδι από την τρύπα.

2. ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΜΠΛΟΚΗΣ ΜΕ ΡΩΣΙΚΕΣ ΝΑΥΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

Υπάρχουν δύο τεχνικές που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να βρείτε τον εχθρό και να του επιτεθείτε χωρίς να σας αντιληφθεί. Η πρώτη ονομάζεται sprint and drift. Αυξάνετε την ταχύτητα του υποβρυχίου σας στους 30 κόμβους και ανά τακτά χρονικά διαστήματα τη μειώνετε στους 5 κόμβους. Ετσι μπορείτε να καλύπτετε μεγάλες αποστάσεις, ενώ συγχρόνως η περιοδική μείωση της ταχύτητας σας επιτρέπει να "ακούσετε" τον εχθρό. Με την τεχνική αυτή μπορείτε να αναχαιτίσετε δυνάμεις επιφανείας που αποτελούνται από καταδρομικά τα οποία ταξιδεύουν με 20 και 24 κομβούς την ώρα, καθώς επίσης και convoys από μεταγωγικά τα οποία κινούνται με 20 και 24 κομβούς την ώρα.

Είναι πολύ δύσκολο να εντοπίσετε και να αναχαιτίσετε μονάδες Ρωσικών πυρηνικών υποβρυχίων γιατί κινούνται με την ίδια ταχύτητα με το δικό σας και πολύ πιθανόν να χρησιμοποιούν την ίδια τεχνική εντοπισμού. Η δεύτερη τεχνική είναι η εξής: Τοποθετείτε το υποβρύχιό σας μπροστά από τον εχθρικό στόλο και μειώνετε την ταχύτητα έτσι ώστε οι μηχανές να δουλεύουν σε silent mode, ή τις κλείνετε τελείως. Ετσι ο εχθρός έρχεται προς τη θέση σας χωρίς να σας ακούει και έχετε όλο το χρόνο στη διάθεσή σας να προγραμματίσετε την επίθεση. Αντίθετα, αν κυνηγήσετε τον αντίπαλό σας από πίσω, θα πρέπει να τρέχετε γρήγορα κάνοντας πολύ θόρυβο με αποτέλεσμα να μειωθεί η ικανότητα των sonars του υποβρυχίου σας που ανιχνεύουν τα εχθρικά πλοία και να αυξηθεί η πιθανότητα να σας εντοπίσει εκείνος (πάτε για μαλλί και βγαίνετε κουρεμένοι).



3. ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΑ SONARS ΚΑΙ Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥΣ

Ο σκοπός των sonars είναι να εντοπίζει το στίγμα του εχθρικού πλοίου ή υποβρυχίου και να το αναγνωρίζει. Η θερμοκρασία, το βάθος και η αλλαγή της πίεσης του νερού διαμορφώνουν το σήμα αυτό. Ετσι έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε διαφόρα tricks εναντίον του στόχου σας. Στο υποβρύχιο υπάρχουν τα εξής αισθητήρια όργανα που πρέπει να μάθετε να τα χρησιμοποιείτε σωστά. A) Passive sonar. Δίνει την κατεύθυνση του εχθρικού πλοίου με μεγάλη ακρίβεια, ενώ αντίθετα σας δίνει πολύ αργά πληροφορίες για τον τύπο του πλοίου ή υποβρυχίου. Λειτουργεί καλύτερα όταν είστε ακίνητοι. B) Το active sonar. Στέλνει ηχητικά κύματα (pings). Ετσι μαθαίνετε με ακρίβεια τη θέση των διαφόρων στόχων που παρακολουθείτε, καθώς και την απόστασή τους από σας. Με πολλαπλά ηχητικά pings μαθαίνετε την ταχύτητα και την πορεία του στόχου. Το μεγάλο μειονέκτημα του συστήματος αυτού είναι ότι αποκαλύπτει τη θέση σας στον εχθρό και ότι έχει περιορισμένη εμβέλια. Λειτουργεί καλύτερα όταν είστε ακίνητοι. Γ) Το towed array. Είναι ένα είδος



μικροφώνου, το οποίο βρίσκεται στο πίσω μέρος του υποβρυχίου και ελέγχεται απο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή του σκάφους. Λειτουργεί καλύτερα μόνο όταν κινείστε ευθεία και με ταχύτητα 4 με 5 κόμβους. Η εμβέλιά του είναι μεγαλυτερη από τα active και passive sonars. Δ) Το radar χρησιμεύει για να εντοπίσετε ελικόπτερα ή εχθρικούς πυραύλους που κατευθύνονται προς το μέρος σας. Δεν επηρεάζεται από τις μεταβολές της ταχύτητας (όπως τα άλλα σύστηματα) και ενεργοποιείται σε βάθος μέχρι 55 μέτρων από την επιφάνεια. Δεν μπορεί να εντοπίσει υποβρύχια και επίσης αποκαλύπτει τη θέση σας στον εχθρό.

4. ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Για να επιτεθείτε σε κάποια ρώσικη ναυτική δύναμη πρέπει να περάσετε από τρεις φάσεις. Πρώτα πρέπει να εντοπίσετε και να αναγνωρίσετε την ακριβή θέση του εχθρικού πλοίου ή υποβρυχίου. Για να καταφέρετε κάτι τέτοιο, πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά τα sonars που έχετε στη διάθεσή σας. Μεγάλο ρόλο παίζει ο χρόνος που θα χρειαστείτε για τον εντοπισμό.

Οσο πιο γρήγορα τον εντοπίσετε, τόσο σε πιο πλεονεκτική θέση θα βρεθείτε και αντίστροφα. Πριν εξαπολύσετε κάποια τορπίλη ή πύραυλο πρέπει να δείτε την πιθανότητα που έχει το όπλο σας να χτυπήσει το στόχο του από το αντίστοιχο όργανο του υποβρυχίου. Μην επιτεθείτε αν το solution είναι λιγότερο απο 85%. Από τη στιγμή που εκτοξεύετε κάποια τορπίλη ή πύραυλο, αρχίζει η φάση της επίθεσης.

Με τα οπλικά συστήματα της σημερινής τεχνολογίας, όποιος εξαπολύσει μια καλοσχεδιασμένη επίθεση είναι συνήθως νικητής, διότι δε γίνεται αντιληπτή από τον εχθρό παρά μόνο την τελευταία στιγμή, χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα αντίδρασης ή διαφυγής του.

Αφού τελειώσει η φάση της επίθεσης πρέπει να διαφύγετε (τώρα αρχίζουν τα δύσκολα). Αν έχετε ήδη γίνει αντιληπτός από ρωσικά πλοία που υπάρχουν στην περιοχή, τότε θα γίνετε στόχος τους. Γι'αυτό λοιπόν πρέπει να είστε έτοιμοι για άμυνα. Μην ξεχνάτε ότι ακόμα κι αν βρεθείτε σε αμυντική θέση, θα έχετε πάντα την δυνατότητα να χτυπήσετε τις δυνάμεις που σας καταδιώκουν.

5. ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΟΦΥΓΗΣ ΤΟΡΠΙΛΗΣ

Οταν ο εχθρός εκτοξεύσει κάποια τορπίλη, ακούγεται κάποιος ήχος (ο συναγερμός). Υπάρχουν τρεις τεχνικές για να αποφύγετε κάποια homing τορπίλη.

Α) Με noisemakers. Αφού εκτοξεύσετε ένα noisemaker, αυτό παράγει διάφορους ήχους, με αποτέλεσμα να αποκωδικοποιείται το sonar της τορπίλης.

Αυτό γίνεται μόνο αν το noisemaker είναι πολύ κοντά στην τορπίλη και αν η τορπίλη κατευθύνεται προς αυτό.

Οι αποκωδικοποιημένες τορπίλες μπορεί να συνεχίσουν την πορεία τους περνώντας μέσα από τα noisemakers, ή να στρίψουν γύρω απ'αυτό, προσπαθώντας να σας ξαναεντοπίσουν.

Β) Με knuckles. Αν κάνετε απότομη στροφή 15 μοιρών αριστερά ή δεξιά ενώ κινείστε με μεγάλη ταχύτητα, γύρω στους 30 κομβούς, τα νερά θολώνουν πίσω σας εξαιτίας της αναταραχής του νερού (knuckles).

Οι μανούβρες αυτές δημιουργούν το ίδιο αποτέλεσμα με τα noisemakers μόνο εάν η τορπίλη είναι ακριβώς από πίσω σας, αλλιώς ετοιμαστείτε να βρέξετε τα πόδια σας.

Γ) Με decoys. Αυτή η συσκευή, όταν την εκτοξεύσετε, κινείται ευθεία με ταχύτητα 20 κόμβων και παράγει ήχους υποβρυχίου. Αν το decoy βρίσκεται κοντά στην τορπίλη και στην ίδια πορεία με αυτήν, την γλυτώσατε, γιατί θα κυνηγά το decoy.

Πρέπει να χρησιμοποιείτε και τις τρεις αυτές τεχνικές για να επιβιώσετε.

6. ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Υπάρχουν αρκετές τεχνικές επίθεσης εναντίον πλοίων και υποβρυχίων. Είναι σχεδόν αδύνατο να επιτεθείτε σε πλοία χωρίς να εντοπίσουν αργά ή γρήγορα το υποβρύχιό σας.

Επιπλέον τα μεγάλα πλοία χρειάζονται περισσότερες από μία τορπίλες για να βυθιστούν.

Ενας τρόπος για να επιτεθείτε είναι η ταυτόχρονη εκτόξευση δύο τορπιλών στην ίδια πορεία, οι οποίες θα παίρνουν τις ίδιες εντολές από σας (μέσω του καλωδίου σύνδεσης με το υποβρύχιο), αλλά όμως με μια διαφορά, η πρώτη θα προγραμματιστεί (από σας) να ψάχνει για το στόχο αριστερά, ενώ η δεύτερη δεξιά, όταν ενεργοποιηθούν. Αυτή η τεχνική δυσκολεύει τη διαφυγή του εχθρικού στόχου.

Αν το εχθρικό πλοίο βρίσκεται σε απόσταση αναπνοής από το δικό σας και υπάρχουν επίσης εχθρικές τορπίλες γύρω σας, καλό θα ήταν να ενεργοποιήσετε τις τορπίλες αμέσως μετά την εκτόξευση. Αν πάλι έχετε πλήρη στοιχεία του εχθρικού στόχου (90%-99% solution) καλό θα ήταν να εκτοξεύσετε κάποιον πύραυλο εναντίον του.

Ελπίζω οι συμβουλές μας να σας φανούν χρήσιμες και να σας χαρίσουν πολλές-πολλές ώρες παιχνιδιού.

Ηλίας Παναγόπουλος

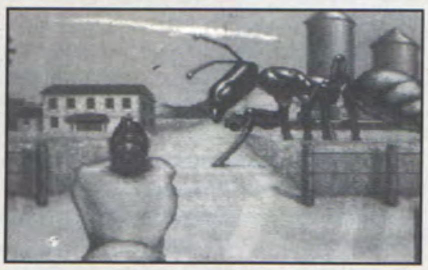
IT CAME FROM THE DESERT

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα, άλλα και καταπληκτικό από όλες τις απόψεις παιχνίδι που κυκλοφόρησε για την Amiga είναι το It Came From The Desert, από την περιβόητη, τώρα πια, Cinemaware. Οπως λέει και η ίδια η εταιρία, πρόκειται για ένα interactive movie με περίεργο θέμα, βγαλμένο καθαρά μέσα από τις λεγόμενες B-Movies ταινίες των 50's. Οσοι λοιπόν έχουν βρει δυσκολίες στο να στείλουν τα μυρμήγκια πίσω στην έρημο και να απαλλάξουν την ανθρωπότητα από τον τρομερό αυτό εχθρό, εδώ και τώρα έχουν την ευκαιρία να κάνουν τα όνειρα τους πραγματικότητα.

ΠΡΟΣΩΠΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Πριν προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίαση, ας δούμε μερικούς χαρακτήρες που θα τους συναντάτε συχνά.



Μην ξεχνάτε: σημαδέψτε τις κεραίες αλλιώς...



Ομορφη η Dusty αλλά και ζηλιάρα!

Ξεκινάμε με τον Geez, ένα συμπαθητικό γεράκο, που με το γάιδαρο του περιπλανιέται στις άγονες εκτάσεις γύρω από την πόλη σας.

Αυτός θα σας δίνει σημαντικές πληροφορίες και μπορείτε να τον βρίσκετε στο μπαρ της Lizard Breath.

Μετά είναι ο Biff, ο βοηθός σας, τυπικό κολλεγιόπαιδο, που σας βοηθάει στις έρευνες σας.

Ο καθηγητής H.G. Wells, στο τοπικό πανεπιστήμιο, προσφέρει σημαντική βοήθεια και σ'αυτόν θα πηγαίνετε τα διάφορα ευρήματα για αναλύσεις και εξηγήσεις. Από τους πιο σημαντικούς χαρακτήρες στο παιχνίδι.

Η Dusty είναι ο DJ του τοπικού ραδιοσταθμού και αν και ερωτευμένη μαζί σας, είναι αρκετά ζηλιάρα. Γι'αυτό αν θέλετε τις πολύτιμες πληροφορίες της μην κοιτάξετε άλλη γυναίκα.

Και φυσικά εννοούμε την πανέμορφη Jackie, η οποία κάνει τα πάντα για να σας αποπλανήσει (μεταξύ μας, τη προτιμώ από τη Dusty !!).

Ο Billy Bob είναι ο περίεργος της πόλης και είναι επικεφαλής του μυστήριου Neptune Hall. Μάλλον πρέπει να μείνετε μακρυά του.

Α, είναι και ο πατέρας της Jackie.

Ο αρχηγός της αστυνομίας σας δίνει και αυτός μερικές πληροφορίες και καλά είναι να τον έχετε από κοντά.

Τέλος, ο δήμαρχος της πόλης είναι ένας ξεροκέφαλος τύπος που αρνείται να καταλάβει την κρισιμότητα της κατάστασης μέχρι να του παρουσιάσετε αρκετά στοιχεία.

Αυτό άλλωστε είναι κάτι που πρέπει να κάνετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Υπάρχουν και αρκετοί άλλοι χαρακτήρες, όπως πχ η μυστηριώδης χαρτορίχτρα και ο περίεργος Γάλλος ιδιοκτήτης του μικρού αεροδρομίου, οι οποίοι παίζουν μικρότερο ρόλο, αλλά εξίσου σημαντικό.

ΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ

Το πρωί ο Geez θα σας αφήσει κάτι δείγματα από βράχους.

Βάλτε τον Biff να τα μετρήσει για ακτινοβολία και μετά να τα στείλει στα κυβερνητικά εργαστήρια.

Αν έχετε κάνει αρκετή προπόνηση με τα μυρμήγκια, μπορείτε να πάτε να συλλέξετε το πρώτο αποδεικτικό στοιχείο.

Ταξιδεύετε στο νοτιοδυτικό ηφαίστειο, όπου θα συναντήσετε ένα μυρμήγκι.

Σημαδέψτε το σημείο όπου οι αντέννες ενώνονται με το κεφάλι του και σκοτώστε το (όχι και τόσο εύκολο στην αρχή).

Μαζέψτε το αποδεικτικό στοιχείο και πηγαίνετέ το κατ'ευθείαν στον καθηγητή, στο εργαστήριο.

ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

ΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ

Ξυπνήστε ήσυχα (θα πρέπει να κοιμάστε αρκετές ώρες για να είσαστε σε πλήρη φόρμα) και γύρω στις εννιά η ώρα κάντε μια βόλτα με το αυτοκίνητο. Μάλλον θα πέσετε στη συμμορία του Ice, που θα θέλουν να παίξουν το παιχνίδι chicken (δειλός) μαζί σας.

Για να κερδίσετε, κάντε το εξής: οδηγείτε το αμάξι σας στη μέση ακριβώς του δρόμου, φροντίζοντας η άσπρη γραμμή να βρίσκεται στη μέση του αμαξιού σας.

Σχεδόν πάντα ο Ice θα εγκαταλείπει πρώτος το δρόμο !! Μετά, γύρω στις δώδεκα, φροντίστε να είσαστε σπίτι, γιατί τότε περίπου εμφανίζεται η Jackie (δε θέλετε να χάσετε τέτοιο ραντεβού, έτσι;).

Ακούστε την ιστορία της και πηγαίνετε μαζί της στον τόπο του δυστυχήματος όπου θα μαζέψετε το υγρό και ένα κομμάτι σάρκα.

Τα πάτε στο εργαστήριο και το βράδυ πηγαίνετε στο drive-in, όπου θα ξεκαθαρίσετε τους λογαριασμούς σας με τον Ice.

Αυτό δε θα πρέπει να σας δυσκολέψει και πολύ.

ΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ

Κάποιος γείτονας έρχεται και σας δίνει μια αντέννα την οποία πάτε στο εργαστήριο για ανάλυση.

Εκεί ο Dr Wells σας δίνει τα αποτελέσματα από τα προηγούμενα δείγματα που του είχατε δώσει και σας λέει λεπτομέρειες σχετικά με τα μυρμήγκια. Αρχίζει ήδη να κρούει τον κώδωνα του κινδύνου για όλα τα περίεργα που συμβαίνουν στη περιοχή σας.

Μια και δεν υπάρχουν άλλα πράγματα να κάνετε για σήμερα, μια καλή ιδέα είναι να ρίξετε μια ματιά στα αξιοθέατα



Πάρτε όλα τα στοιχεία από τον μπάρμπα–Geez (Αυτός στα δεξιά)

της Lizard Breath, τα οποία άλλωστε δεν είναι και λίγα.

Μια εξοικείωση με τις διάφορες τοποθεσίες θα σας φανεί χρήσιμη αργότερα.

ΜΕΡΑ ΤΕΤΑΡΤΗ

Μάλλον τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν. Ερχονται τα αποτελέσματα από τις εξετάσεις στα κυβερνητικά εργαστήρια, όπου οι άνθρωποι (και με το δίκιο τους), δεν μπορούν να πιστέψουν ότι τα ίχνη υγρών που τους στείλατε προέρχονται απο μυρμήγκια βάρους τεσσάρων τόννων το καθένα !!

Σ'αυτό το χρονικό διάστημα ο Geez αφήνει ένα ίχνος μυρμηγκιού στο εργαστήριο του καθηγητή.

Εσείς από τη πλευρά σας, γύρω στις δώδεκα πρέπει να πατε στο αστυνομικό τμήμα, όπου ο αστυνομικός υπηρεσίας θα σας δώσει μια κασσέτα με την ηχογράφηση ενός μυρμηγκιού.

Την πάτε αμέσως στο εργαστήριο για ανάλυση.

Από εκεί πάρτε τηλέφωνο τον Biff, το βοηθό σας, στο σπίτι σας και σας λέει ότι έχει προβλήματα με τη Jackie (κάτι ψάχνει να βρει αυτή η κοπέλλα !!).

Πηγαίνετε αμέσως σπίτι, όπου θα



Στο νοσοκομείο χάνετε χρόνο, αλλά είναι μάλλον ευχάριστο

έχετε μια συνομιλία με τη Jackie. Σε ό,τι σας πει, εσείς απαντάτε όχι (με κρύα καρδιά βέβαια !!).

Αλλιώς, χάνετε τα αποτελέσματα από το εργαστήριο. Μετά πηγαίνετε στο εργαστήριο, πάρτε όλα τα αποτελέσματα και πηγαίντε τα στο δήμαρχο.

Αυτό πριν τις τρεις η ώρα, γιατί μετά ο δημαρχος φεύγει. Κανονικά πρέπει να έχετε μαζέψει αρκετά αποδεικτικά στοιχεία για να πείσετε το δήμαρχο να σημάνει γενικό συναγερμό. Αυτός είναι και ο πρώτος σας μεγάλος στόχος. Γιατί όσο πιο γρήγορα πετύχετε αυτό το συναγερμό, τόσο περισσότερες μέρες σας μένουν να καταπολεμήσετε επιτυχώς τα μυρμήγκια. Αν τώρα ο δήμαρχος δεν βρίσκει ικανοποιητικά τα στοιχεία σας (υπάρχει και αυτή η εκδοχή), ξαναβγείτε πάλι στον αγώνα για τη συλλογή επιπλέον αποδεικτικών στοιχείων, μέχρι να τον πείσετε (όταν ο άνθρωπος είναι $*&%@&%@$ τι περιμένεις ...).

Αυτά για σήμερα, ραντεβού τον άλλο μήνα (καλά να είμαστε) με το δεύτερο μέρος. Bye !!



Γεια και χαρά σε όλους τους φίλους της στήλης Spell Shop. Γι'αυτό το μήνα έχουμε μερικές καλές προσφορές στο μαγαζάκι μας, που θα σας δώσουν λύσεις για αυτό το %$`$&$% Adventure που έχετε κολλήσει.

Οι προσφορές μας είναι πολλές, όπως η λύση του LARRY III (β'μέρος), η λύση του Myth, spell για το INDIANA JONES, COLONEL'S BEQUEST, OPERATION STEALTH. Θα προσέξατε ακόμη ότι η στήλη του Spell Shop μεγάλωσε κατά μιά σελίδα, δηλαδή έφτασε τις τρεις και από το επόμενο τεύχος θα φτάσει τις τέσσερεις. Αυτό δεν είναι βέβαια τυχαίο, κατά ένα μεγάλο μέρος οφείλεται στο δικό σας ενδιαφέρον που δείξατε για το μαγαζάκι μας και με την μεγάλη συμμετοχή σας. Τα γράμματα μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Για την στήλη "SPELL SHOP". Στα γραμματά σας θα πρέπει να έχετε πλήρη στοιχεία, όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο και μέσα και έξω από το γράμμα. Ευχαριστούμε για την συμμετοχή σας και ελπίζουμε πως και με τη δικιά σας βοήθεια θα καταφέρουμε να φτιάξουμε ένα καλύτερο SPELL SHOP.

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ LEISURE SUIT LARRY III

Β' ΜΕΡΟΣ

Από αυτό το σημείο και πέρα παίρνετε το μέρος της Patti. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο και πηγαίνετε πίσω από το παραβάν.

Εκεί GET PANTYHOSE (+20), GET PANTIES (+20), GET BRA (+20), WEAR DRESS (+10), τώρα στο τραπέζι GET BOTTLE (+25).

Μπείτε τώρα μέσα στο ασανσέρ και PRESS BUTTON 1.

Αφού φτάσετε στη ρεσεψιόν του ξενοδοχείου πηγαίντε στο μπάρ όπου δουλεύετε.

Πλησιάστε τον πίνακα του menu και LOOK MENU, GET MAGIC MARKER (+50), προχωρείστε προς το πιάνο και LOOK PIANO, GET TIP (+25).

Αυτή την ώρα το Chip'N'Dales είναι ανοιχτό. Πηγαίντε εκεί. Εξω από την πόρτα του μαγαζιού υπάρχει κάποιος πορτιέρης, πλησιάστε και TALK TO MAN, GIVE MONEY TO MAN (+43). Πηγαίντε τώρα και καθήστε στο τραπέζι που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία του καταστήματος.

Το σόου αρχίζει. Ο showman σε κάποια στιγμή θα σας πετάξει ένα εσώρουχο, μην διστάσετε και αμέσως πετάχτε την κυλόττα σας THROW PANTIES TO MAN (+100).

Οταν τελειώσει το SHOW ο Showman θα έρθει στο τραπέζι σας και θα καθήσει, εσείς δεν έχετε τίποτα άλλο να κάνετε εκτός από το να τον κοιτάξετε στα μάτια LOOK MAN (+1), τώρα TALK TO MAN, ASK ABOUT FOREST, ASK ABOUT LARRY. Τώρα STAND.

Πηγαίντε στις καμπίνες που βρίσκονται στο πλάι του ξενοδοχείου, πλησιάστε τη βρύση και DRINK WATER, GET WATER (+37).

Το νερό σας είναι απαραίτητο γιατί χωρίς αυτό δε θα μπορέσετε να περάσετε το FOREST. Τώρα είσαστε έτοιμοι να περάσετε το δάσος το οποίο είναι ένα maze από 70 ολόκληρες οθόνες!!! Πηγαίντε τώρα στην αρχή του και σώστε τη θέση σας.

Τώρα προχωρείστε : δύο οθόνες βόρεια, δύο οθόνες ανατολικά, μια οθόνη βόρεια, μια οθόνη δυτικά, μια οθόνη βόρεια, μια οθόνη ανατολικά, τρεις οθόνες βόρεια, δύο οθόνες αριστερά. Εδώ θα πρέπει να πιείτε νερό γιατί αλλιώς θα πεθάνετε DRINK WATER (+20). Τώρα προχωρείστε : μια οθόνη νότια, δύο οθόνες δυτικά, δύο οθόνες βόρεια, μια οθόνη δυτικά και μια οθόνη βόρεια και τα καταφέρατε (+100).

Εδώ θα πρέπει να σώσετε τη θέση σας. Τώρα πλησιάστε προσεχτικά στο ποτάμι και πιείτε νερό DRINK WATER (+42). Προχωρείστε μια οθόνη βόρεια. Ανατολικά σε αυτή την οθόνη υπάρχει ένας γκρεμός.

Πώς θα κατέβετε; LOOK ROCK, REMOVE PANTYHOSE (+15), TIE PANTYHOSE WITH ROCK (+40). Και τώρα απολαύστε την αρκετά διασκεδαστική σκηνή. Τώρα μπροστά σας βρίσκεται μια χαράδρα. Εσείς θα πρέπει να

περάσετε απέναντι, πώς θα γίνει όμως αυτό;

Εδώ σώστε και πάλι τη θέση σας. Για όσους μπουν στον πειρασμό να δοκιμάσουν μαριχουάνα, θα πρέπει πριν το κάνουν να σώσουν την θέση τους.

Μαριχουάνα μπορείτε να δοκιμάσετε πριν κάνετε WEAVE MARIJUANA και θα δείτε την Patti να μαστουρώνει σε μια αρκετά εκπληκτική σκηνή.

Τώρα LOOK, LOOK LEAVES, GET LEAVES (+10), WEAVE MARIJUANA!, τώρα πηγαίντε στην άκρη του γκρεμού και THROW ROPE (+20), μετά πηγαίντε στο δέντρο και TIE ROPE ON TREE (+20).

Η απόσταση είναι αρκετά μεγάλη και μπορεί να μην αντέξετε, γι'αυτό TEAR DRESS (+50). Τώρα είναι όλα έτοιμα για να περάσετε απέναντι, αλλά πριν περάσετε δείτε το δέντρο LOOK TREE, CLIMB TREE, GET NUTS (+25), CLIMB DOWN. Πλησιάστε τώρα το σχοινί και GRAB ROPE. Τα καταφέρατε, τώρα βρίσκεστε απέναντι.

Προχωρώντας θα βρείτε μπροστά σας ένα αρκετά επικίνδυνο γουρούνι. Δεν το βάζετε όμως κάτω, προσπαθείτε να βρείτε λύση, ξαφνικά βγάζετε το σουτιέν σας, όχι φυσικά για να κάνετε στριπτήζ αλλά για να βάλετε μέσα σε αυτό την καρύδα και να του την πετάξετε στο κεφάλι, REMOVE BRA (+5), PUT NUTS IN BRA (+45), SWING BRA (+100) Μπράβο ξεφορτωθήκατε αυτό το φοβερό γουρούνι.

Προχωρώντας βρίσκεστε μπροστά σε ένα ποτάμι. Τι κάνετε; Πώς θα περάσετε αυτό το αρκετά δύσκολο εμπόδιο; LOOK RIVER, LOOK LOG, προχωρείστε προς τον κορμό και PUSH LOG (+10), SIT ON LOG (+20).

Σε αυτό το σημείο σώστε γιατί σας περιμένει ένα δύσκολο arcade κομμάτι. Θα πρέπει να διασχίσετε όλο το ποτάμι με τον κορμό και να αποφύγετε περίπου 40 εμπόδια που σας περιμένουν κατά μήκος του ποταμού.

Καλό θα είναι κατά την διάρκεια της δοκιμασίας να σώζετε τη θέση, γιατί σίγουρα κάποια στιγμή θα πέσετε κάτω και είναι πραγματικά εκνευριστικό να ξαναρχίσετε από την αρχή. Αν όλα πάνε καλά, όταν φτάσετε στο τέλος του ποταμού θα πρέπει να έχετε πάρει συνολικά +150 βαθμούς. Φτάνοντας στο τέλος του ποταμού και ενώ περιμένετε να εξελιχθούν τα πράγματα κάπως πιό εύκολα για σας, ξαφνικά πέφτει ένα δίχτυ επάνω σας.



Οχι δεν είναι το δίχτυ κάποιου ψαρά που έπεσε τυχαία επάνω σας, αλλά το δίχτυ που σας έριξαν δύο γυναίκες κανίβαλοι. Αμέσως σκέφτεστε πολύ δημοφιλής εκφράσεις όπως "τώρα την κάναμε", "τώρα δέσαμε", "τώρα την %*χ$&'$$%" και άλλες πολλές.

Ωσπου να καταλάβετε τι στο καλό γίνεται, βρίσκεστε τυλιγμένοι στο δίχτυ σαν σαλάμι.

Οι δύο γυναίκες σας μεταφέρουν στη φυλή τους, όπου σε λίγο θα γίνετε το επόμενο γεύμα τους. Σας βάζουν σε ένα κλουβί, ανοίγετε τα μάτια σας και ποιον βλέπετε;

Ποιον άλλο από τον αγαπημένο σας Larry. Είσαστε και οι δυό σας θύματα ή μάλλον γλυκά μεζεδάκια της φυλής καννιβάλων.

Ο χρόνος που σας μένει πριν γίνετε ένα ωραίο γεύμα είναι λίγος, γι'αυτό πρέπει να σκεφτείτε κάτι πολύ γρήγορα. Η SIERRA, όπως και ο Ευριπίδης, σκέφτηκε και κατασκεύασε έναν από μηχανής θεό.

Μη σκεφτείτε ότι ξαφνικά θα εμφανιστεί ένας μουσάτος πάνω σε μια τσόπερ και θα έρθει να σας σώσει. Ο από μηχανής θεός σε αυτή την περίπτωση είναι ο Magic Marker!.

Χωρίς να χάνετε χρόνο ανοίξτε μια μαγική πόρτα USE MAGIC MARKER (+500), μπείτε μέσα και θα αρχίσει μια ατέλειωτη πτώση. Το που θα βρεθείτε είναι πραγματικά τρελλό.

Είμαι σίγουρος πως ούτε καν σας περνάει από το μυαλό. Ε λοιπόν θα πέσετε στα στούντιο της Sierra-On-Line!!! Το φινάλε της περιπέτειας είναι πραγματικά εκπληκτικό και γεμάτο χιουμοριστικές σκηνές που σίγουρα θα σας κάνουν να γελάσετε με την ψυχή σας.

Πιστεύω πως οι προγραμματιστές τις Sierra και αυτή τη φορά μας απέδειξαν ότι διαθέτουν αρκετό και καλό χιούμορ. Τώρα στην οθόνη που βρίσκονται τα σκηνικά του SPACE QUEST θα πάρετε +40 πόντους, όταν κάνετε TURN OFF MACHINE την στιγμή που θα πλησιάσετε την μηχανή. Συγχαρητήρια. Τελειώσατε το LARRY III, οι πόντοι που πρέπει να έχετε συνολικά θα πρέπει να είναι 3995 / 4000.

Ευχαριστούμε πολύ το φίλο μας ΝΙΚΟ ΜΑΝΟΥΣΕΛΗ από τα Χανιά για τα πιο κάτω Spells που μας έστειλε.

INDIANA JONES (LUCASFILM)

Μέσα στο Brunwald Castle, στην αίθουσα με τους πίνακες είναι ένας πίνακας με την Τζοκόντα (στο βάθος). Κάντε PUSH LARGE PAINTING και OPEN DOOR. Μέσα θα δείτε έναν πίνακα του δισκοπότηρου (Holy Grail). Προσέξτε το καλά διότι από αυτό θα βρείτε πιο από όλα να διαλέξετε στο τέλος (μέσα στο ναό).

COLONEL'S BEQUEST

Στο τέλος, όταν βρείτε τη Lillian πεσμένη στο συντριβάνι, πάρτε από κάτω το derringer και την bullet.

Κάντε LOAD GUN. Οπου να'ναι (αν όχι ήδη) θα ακούσετε το σκύλο να γαβγίζει. Αμέσως τρέξτε στο σπίτι, στην πόρτα της σοφίτας (δίπλα στο δωμάτιο της Fifi) και ανοίξτε την με το Silver Key. Μέσα θα είναι ο Colonel και ο Rudy και θα παλεύουν.

Εσείς κάντε γρήγορα SHOOT RUDY (αλλιώς θα οδηγηθείτε σε λάθος τέλος).

Τώρα απολαύστε το φινάλε..

Ο φίλος μας ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ μας ρωτά για το OPERATION STEALTH.

Πώς θα καταφέρει να βγεί απ'το κλουβί που βρίσκεται πάνω απ' τον κάδο με τα πυράνχας;

(Εχει ανοίξει την πόρτα).

Κατ'αρχήν θα πρέπει να έχεις πάρει από την αρχή του παιχνιδιού το στυλό μέσα από την τσάντα και συγκεκριμένα τη στιγμή που αλλάζεις στο αεροδρόμιο το διαβατήριο. Χωρίς αυτόν δεν μπορείς να προχωρήσεις το παιχνίδι. Τώρα για να βγείς από το κλουβί, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το ρολόι σου. Από το ρολόι βγαίνουν κάποια σχοινιά που καρφώνονται στον τοίχο και σου δίνουν τη δυνατότητα να φύγεις.

Από εκεί και πέρα πρέπει να φύγεις από το φωταγωγό. (όλα αυτά θα πρέπει να γίνουν αρκετά γρήγορα).

Ο φίλος μας ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΑΖΑΡΙΔΗΣ από την Αλεξανδρούπολη μας στέλνει την λύση του Myth (Amstrad version)

LEVEL 1: "THE ROAD TO HELL"

Αφού σκοτώσετε δέκα σκελετούς και μαζέψετε τα κρανία τους, κατεβείτε στην κάτω αριστερή γωνία του level. Μια θάλασσα φωτιάς σας χωρίζει από τη σφαίρα.

Ρίξε τα κρανία στη φωτιά και σκοτώστε το τέρας που ξεπροβάλλει με Fireballs. Πάρτε την τρίαινα που αφήνει το νικημένο τέρας και (αφού πάρετε τη σφαίρα) προχωρείστε όλο δεξιά μέχρι να βρείτε το μεγάλο δράκο που θα σκοτώσετε χρησιμοποιώντας την τρίαινα. Το κλειδί που αφήνει ο δράκος ανοίγει τη σιδερένια πόρτα όπου και βρίσκεται μια ακόμη σφαίρα.

Οταν μαζέψετε όλες τις σφαίρες και πάρετε το master icon πηγαίνετε εκεί απ'όπου αρχίσατε, για να αλλάξετε Level.

LEVEL 2: GREECE 400 B.C"

Τα δύο πρώτα αγάλματα που συναντάτε μπορούν να καταστραφούν με το σπαθί.

Πάρτε το σακκί που αφήνει το 2ο άγαλμα και προχωρείστε.

Δύο βάζα όταν σπάνε ελευθερώνουν από ένα περιστέρι που αν το πιάσετε κερδίζετε ζωή.

Μερικές εικόνες μετά το ξεκίνημα του Level 2 θα συναντήσετε μια κοπέλα καθισμένη.

Κάντε μερικά βήματα μέχρι τα μαλλιά



της να αρχίσουν να ανεμίζουν. Μετά σταματήστε και κάντε ένα βήμα μόλις σας γνέψει.

Μόλις την πλησιάσετε, γονατίστε και θα μεταμορφωθεί σε περιστέρι.

Σε περίπτωση που δεν ακολουθήσετε πιστά αυτές τις οδηγίες η όμορφη κοπελά θα μεταφορφωθεί σε τέρας με όχι και τόσο φιλικές διαθέσεις.

Αν όλα πήγαν καλά συνεχίστε και αφού προχωρήσετε τρεις οθόνες (το χρώμα των background αλλάζει στην 3ο οθόνη) πηγαίνετε κάτω από το μικρό ναό που βλέπετε εκεί και γονατίστε. Σκοτώστε τη μέδουσα με το σπαθί και χρησιμοποιείστε το σακκί για να πάρετε το κεφάλι της. Βγείτε από το ναό τώρα και προχωρήστε δεξία.

Σκοτώστε τον τρικέφαλο δράκο με το κεφάλι της μέδουσας. Το master icon, τέλος, εμφανίζεται μέσα στο μικρό ναό.

LEVEL 3: "SCANDINAVIA 500AD"

Σκοτώστε έναν βίκινγκ, ή και περισσότερους αν χρειαστεί, μέχρι κάποιος να αφήσει το icon με τα fireballs.

Πηγαίνετε δεξιά και πάρτε την σφαίρα (αφού πρώτα τη ρίξετε χρησιμοποιώντας τα fireballs).

Τηλεμεταφέρεστε αυτόματα στην εξοχή.

Μαζέψτε όλες τις σφαίρες και σκοτώστε μερικούς δυσκίνητους γίγαντες. Πάρτε τα μαχαιράκια που αφήνουν. Σπάστε όλα τα βάζα μέχρι να βρείτε έναν πάπυρο και κεραυνούς.

Προχωρήστε όλο δεξιά. Χρησιμοποιήστε τον πάπυρο για να σβήσει η φωτιά που καίει γύρω από τη νεκρή γυναίκα. Πάρτε το κλειδί και πάλι δεξιά.

Σκοτώστε το δράκο με τα μαχαιράκια (πρέπει να είστε αρκετά κοντά του). Δεξιά.

Το κλειδί κατεβάζει την πόλη του κάστρου και οι κεραυνοί σκοτώνουν τον Thor μέσα στο κάστρο!!

LEVEL 4: "EGUPT 3000 B.C"

Για να μπείτε στην πυραμίδα πυροβολήστε δύο φόρες το πρώτο σκαλοπάτι. Μπείτε μέσα και κάτω τώρα.

Υπάρχουν τέσσερεις τηλεμεταφορείς που σας στέλνουν σε διαφερετικά σημεία της πυραμίδας.

Αποφεύγοντας με πολύ μεγαλή δυσκολία τις παγίδες μαζέψτε όλα τα αντικείμενα και ιδίως τα τέσσερα βάζα, ένα μάτι, ένα σταυρό, ένα αιγυπτιακό γλυκό και φυσικά όλες τις σφαίρες.

Το σταυρό τον χρησιμοποιείτε στην οθόνη που τον βρίσκετε, αφού σταθείτε ανάμεσα στις δύο σαρκοφάγους και παίρνετε δωρεάν όσες ζωές θέλετε επ' άπειρον.

Οχι όμως πάνω από έξι κάθε φορά.

Επιστρέψτε τώρα στην αίθουσα με τους τέσσερεις τηλεμεταφορείς και κάνετε χρήση του ματιού.

Τηλεμεταφέρεστε σ'ένα διάδρομο με μούμιες. Αν επιβιώσετε και χρησιμοποιήσετε το πιστόλι, φτάνετε στη σαρκοφάγο του φαραώ.

Σταθείτε πάνω στο σταυρό και χρησιμοποιήστε τα βάζα. Τέλος, με το αιγυπτιακό γλυκό σκοτώστε το πέτρινο κεφάλι που ζωντάνεψε και πηγαίντε δεξιά για να πάρετε το master icon.

Τον χάρτη του Myth θα τον βρείτε στο USER No 3 σελίδες 74-75.

Γι' αυτό το μήνα φτάσαμε στο τέλος.

Ομως τον άλλο μήνα θα είμαστε και πάλι μαζί με νέες λύσεις.

Μέχρι τότε όμως καλό...Adventuring!!



DARE YOU GO
BEYOND
THE BLACK HOLE
DELTA
COMPUTERS
TRUE STEREOSCOPIC 3.D IS FINALLY HERE
YOU WON'T BELIEVE YOUR EYES!
1) Φορέστε τα Gremovision™ γυαλιά σας (περιλαμβάνονται στην συσκευασία) και ξεκινήστε για την πιο συναρπαστική οπτική εμπειρία που έχετε δει στην οθόνη του PC σας.
Το Black Hole είναι το πρώτο πραγματικά τρισδιάστατο παιχνίδι παγκοσμίως. Κάντε την πιο απίστευτη βουτιά της ζωής σας σ' έναν μυστηριώδη κόσμο. Κι αν θελήσετε να γυρίσετε πίσω έχετε ν' αντιμετωπίσετε τα πλάσματα της Μαύρης Τρύπας:
BEYOND THE
BLACK HOLE
κρανία που στριφογυρίζουν, φλυαρούν και σας κοροϊδεύουν, γάτες που πετάγονται ξαφνικά και έπειτα εξασφανίζονται, χείλη που σας δελεάζουν αλλά το χαμόγελό τους είναι θανάσιμο, μαγνήτες με καταστροφική έλξη, μάτια που σας ακολουθούν και δεκάδες άλλα.
Στην συσκευασία περιέχονται δύο ζευγάρια τρισδιάστατα γυαλιά (ένα για το παιχνίδι και ένα για το manual!)
MINDSCAPE INTERNATIONAL
THE SOFTWARE TOOLWORKS
MINDSCAPE



…told him to … his message … Roachford… …'. He seemed … ght when the … ouldn't come to … e paid for us to … r bass player … studio — … was reading a … looking where … d apparently he … and they were … tage gear. It's … studios, people … clothes for days on … as Sheila E prancing

…boys don't, but I love …'t mind being … public either. This … t with once, her last …ed it, so she was quite … it. When she found … mind, she was always … head in public and …ot wild about holding …ause it reminds me of …en you have to walk in …ield trips, but I give lots …s to make up for it. I …veryone, male friends … I think cuddling is so … you — it relieves stress, …ou feel happy. It's lovely. In …hink we should have a big …g session in the middle of all …ows, and all the audience will …o hug each other."

…r surname is R… …e related to him…

…re's very few R… …and, and I'm related to all of …m! I know most of them but if …re's anyone else out there with … surname Roachford, they're …ated to me!"

…e's well into horoscop…

…I'm not, like, Mystic … …he stars help me understand … people. I'm an Aquarian, so I'm … meant to get on with … I get on particularly … Gemini's. My uncle … he's one of my best … about 50-something … seems so young. He's a … player — actually, he's the one in the advert for Kronenburg lager — and he let me play … him when I was jus…

"Another interest… star signs is that each sign is meant to rule a bit of the body, and Aquarians rule the shins. Curiously enough, I keep … when I'm on sta…

He's a bit of a ro…

"I've sort of got … moment, althou… lot of each other … serious… We've known each other for a long time. I think it's romantic to buy people presents out of the blue — not on obvious dates like Valentine's Day. I'm quite romantic in that I usually bring presents back from foreign countries, which is nice because it shows that you're thinking of a person even though you're far away. I buy all sorts of gifts, some practical, some girlie. The last present I bought, well nearly bought, was some frilly underwear. I went into the shop but I was sure the girls in there were looking at me funny, like it was for …mething, so I left!"

VIDEOCLIPS

ΦΤΙΑΞΤΕ VIDEOCLIPS ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

ΤΟΥ R. GRELLONI

Με την Amiga έχει ανοίξει άλλη μια πόρτα διασκέδασης, αρκετά καλή για τους χρήστες της. Οχι τα παιχνίδια, ούτε τα animations και τα υπέροχα γραφικα αλλά η κατασκευή ηλεκτρονικών σημάτων, τίτλων και εφφέ που χρησιμοποιούνται στα video και στην τηλεόραση. Πιο παλιά, η κατασκευή όλων αυτών χρειάζοταν αρκετές χιλιάδες δολλάρια, μια και οι υπολογιστές αυτοί ήταν και είναι αρκετά ακριβοί.

Με την παρουσία της Amiga, καθώς και με τα ειδικά προγράμματα που αναπτύχθηκαν από διάφορες εταιρείες, δημιουργήθηκε μια φτηνή ερασιτεχνική λύση για τους δημιουργούς των εφφέ και τους video-παραγωγούς. DeskTop Video λοιπόν στους θνητούς. Ακόμα και στην Ελλάδα, η Amiga χρησιμοποιείται αρκετά σε πολλά σήριαλς (προσέξτε τα γράμματα που γράφουν τα ονόματα και θα καταλάβετε), σε κανάλια για στατικές διαφημίσεις (New Channel), σε μουσικές εκπομπές (267 Music Power) και σε πολλά άλλα ακόμη. Γιατί λοιπόν να μην ασχοληθείτε και εσείς με Video-Art αφού μιά Amiga και ένα video υπάρχει στο σπίτι, ιδέες και φαντασίες υπάρχουν αρκετές, βρείτε και μία Videocamera και .....τρέμε Spielberg !!!

ΠΩΣ ΘΑ ΑΡΧΙΣΟΥΜΕ

Κατ'αρχήν πριν μπούμε στα Studio (!!!) για τα γυρίσματα θα πρέπει να έχουμε σκεφτεί τι θέλουμε να κάνουμε. Οταν έχουμε βρει την ιδέα καθόμαστε και φτιάχνουμε στο χαρτί ενα πλάνο της δουλείας (βλέπε σχήμα 1) το οποίο θα έχει το σκελετό του spot που θα δημιουργήσουμε, τους χρόνους γυρίσματος, τα γραφικά, τα εφφέ κ.τ.λ. Εμείς, για παράδειγμα, φτιάξαμε ένα spot του USER που έχει ως εξής: Δείχνει στην αρχή μια στατική εικόνα, μετά μπαίνει στο θέμα και δείχνει ένα άτομο που μόλις έχει ξυπνήσει (Ο Αρχισυντάκτης!!), και τη στιγμή που ανοίγει το στόμα του για να χασμουρηθεί βγαίνει η λέξη USER, κατόπιν ξανακοιμάται και οι συντάκτες του USER βάζουν τη βαθμολογία τους στο αξιόλογο ον ! Πρωτότυπο και εύκολο για αρχή.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΣΤΕ

Γι'αυτό το σποτάκι χρησιμοποιήσαμε : 1. Μια videocamera (κάνει και Camco-rder) 2. Ενα επιτραπέζιο video (που καλό θα ήταν να έχει υποδοχές input από πίσω γιατί προσφέρει πιο καλή εγγραφή από το RF-input τής κεραίας). 3. Μια Amiga με 1 Mb Ram (Εμείς είχαμε μια 2000, αλλά και η 500 κάνει). 4. Ενα Genlock 5. Μία video κασσέτα καλής ποιότητας (High Grade). 6. Τα απαραίτητα καλώδια, για τη σύνδεση των μηχανημάτων και αρκετή υπομονή !

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

1. Αφού βιντεοσκοπήσαμε τον υπναρά αρχισυντάκτη με την videocamera καθήσαμε στο studio επεξεργασίας (δηλαδή στην Amiga!).
2. Φτιάξαμε την πρώτη στατική εικόνα μέσα στο Deluxe Paint III, και κατόπιν τη σώσαμε.
3. Φτιάξαμε το λογότυπο του USER πάλι στο DP III και με τη βοήθεια της επιλογής animation, το κάναμε να εμφανίζεται από το βάθος, να έρχεται μπρο-

στά και μετά ξανά πίσω να χάνεται.

4. Και στο τέλος φτιάξαμε τα κουτάκια βαθμολογίας.

(Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι οι εικόνες ήταν σε Interlace, γιατί πετυχαίνουμε καλύτερη εγγραφή στο Video).

ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Εδώ είναι και η τελική, αλλά και η πιο δύσκολη διαδικασία, αφού θα πρέπει να τα συγχρονίσουμε όλα με το μυαλό και τα χέρια και να τα περάσουμε στη Video-κασσέτα. (Μετά από αυτή την διαδικασία θα γίνετε μάστορες στο συχρονισμό των κουμπιών Pause Play Rwe Ff κ.τ.λ. !!).

Εάν κάτι δεν πάει καλά στο τελικό αποτέλεσμα, δεν χάλασε ο κόσμος: stop, ξανά Rewind και ξανά Play & Record. (Για αυτό αγαπάω τα video: Γράφουν και ξαναγράφουν και ξαναγράφουν.....!!).

Πριν ξεκινήσετε ελέξτε τις συνδέσεις και φύγαμε:

1. Πατάμε Play & Record & Pause στο Video που θα γράψει το spot (για συντομία θα το λέμε Video A), φορτώνουμε στο DPaint τη στατική εικόνα, τραβάμε το δείκτη του ποντικιού κάτω αριστερά (για να μην φαίνεται στην οθόνη) και πατάμε το F10 (για να εξαφανιστούν τα menus), κατόπιν μηδενίζουμε το κοντέρ του Video και ελευθερώνουμε το κουμπί Pause του VideoA. Γράφουμε για 15 δευτερόλεπτα περίπου την οθόνη αυτή και πατάμε ξανά το Pause του VideoA.



2. Τώρα από τη videocamera (η αλλιώς το Video B), τοποθετούμε την κασσέτα με το θέμα και το γυρίζουμε στην αρχή, πατάμε Play στο video B και Pause. Κατόπιν φορτώνουμε στο Dpaint το λογότυπο (το οποίο πριν εμφανιστεί έχει μια καθυστέρηση περίπου 10 δευτερόλεπτα, έτσι ώστε να προλάβει να χασμουρηθεί το ον !). Τώρα απελευθερώνουμε το Pause του VideoB και του VideoA ταυτόχρονα. Με το που γράψαμε όλο το θέμα πατάμε ξανά τα Pause των Videos.



3. Φορτώνουμε τώρα τα πινακάκια με τη βαθμολογία, και κατόπιν τα γράφουμε και αυτά μαζί με το background του υπναρά Αρχισυντάκτη.

Αυτό ήταν! Το σποτάκι έγινε;



Οχι ακριβώς γιατί με την πρώτη δεν θα πετύχετε τους χρόνους και τον συχρονισμό που θέλετε, όμως με τη δεύτερη η και με την τρίτη προσπάθεια το σπότ θα έχει γίνει. Λείπει όμως κάτι ακόμα:

Η μουσική. Γιά μουσική, λόγω του αστείου θέματος, διαλέξαμε την μουσική του παιχνιδιού BoBo.

Αφού την ηχογραφήσαμε την κάναμε μίξη με χασμουρητά(!).

Μετρήσαμε το μουσικό κομμάτι ετσι ώστε να είναι ίδιο σε χρόνο με το σπότ, και το κάναμε Audio Dubbing (Το AUDIO DUB είναι ενα χρήσιμο πλήκτρο στο video -δυστυχώς δεν το έχουν όλα τα Video- όπου μπορείτε να γράψετε ήχο σε μια κασσέτα χωρίς να σβηστεί η εικόνα παρά μόνο ο ήχος).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα με το desktop video που σας προσφέρει η Amiga .

Εμείς κάναμε ένα σποτάκι, εσείς μπορείτε να κάνετε videoclips, η μιά μικρή ταινία με κινούμενα σχέδια, presentations και ότι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

Με μεγάλη ευχαρίστηση θα θέλαμε να δούμε τις δουλείες σας πάνω σε αυτή την όμορφη δημιουργία που λέγεται desktop video.

Γι'αυτό εάν έχετε κάνει κάτι η πρόκειται να κάνετε, στείλτε μας ενα αντίγραφο της βιντεοκασσέτας σας.

Το πιο έξυπνο θα κερδίσει ενα δώρο έκπληξη και θα παρουσιαστεί μέσα απο τις σελίδες του περιοδικού.

Στείλτε στην εξής διεύθυνση:

Για Video-Mania
USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ

(Σε κασσέτες VHS και VHSc. Οι κασσέτες επιστρέφονται)





SOFTWARE ΓΙΑ DESK TOP VIDEO

Στην αγορά κυκλοφορούν άπειρα προγράμματα, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ακόμα και στην παραγωγή video σημάτων. Αν και ο αρχικός τους σκοπός μπορεί να είναι κάποιος άλλος, με δύο προγράμματα μπορείτε να φτιάξετε πολύ ωραία παρουσιαστικά για της βιντεοκασσέτες σας. Για το λόγου το αληθές σας παραθέτω μία λίστα με τα πιο καλά προγράμματα, που δε θα πρέπει να λείπουν από τη συλλογή σας:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΔΥΟ ΔΙΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗΣ

AEGIS ANIMATOR Πρόγραμμα κίνησης δύο διαστάσεων με στοιχεία ζωγραφικής (η κίνηση βασίζεται στην πολυμορφία).

CHROMA PAINT Πρόγραμμα ζωγραφικής με δυνατότητα color cycling και δυνατότητα animation.

DELUXE PAINT III Είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα ζωγραφικής, εάν όχι το καλύτερο και τα καταφέρνει πολύ καλά και στο δισδιάστατο animation.

DELUXE PHOTO LAB Πρόγραμμα ζωγραφικής, το οποίο σας επιτρέπει να χειρίζεστε εικόνες σε οκτώ αναλύσεις. Επίσης με το πρόγραμμα συμπεριέχεται και ενα utility, που θα σας βοηθήσει να τυπώσετε τις εικόνες σας σε διαστάσεις poster.

DIGI PAINT 3 Πολύ καλό πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών που χρησιμοποιεί 4096 χρώματα. Φανταστικές επιλογές για δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων.

FANTAVISION Πολύ καλό πρόγραμμα δισδιάστατου animation, υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις και ήχους iff που τυχόν χρησιμοποιήσετε .

IMAGES Πρόγραμμα ζωγραφικής που προσφέρει editor για πινέλα και patterns.

PHOTON PAINT 2.0 Πρόγραμμα ζωγραφικής που δουλεύει σε HAM mode.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ANIMATIONS.

ANIMATE 3D Πρόγραμμα κίνησης τρισδιάστατων αντικειμένων και εικόνων. Δυνατότητα κατασκευής είτε από γραφικό inerface, είτε από τον editor.

CALIGARI Πολύ καλό πρόγραμμα κατασκευής και κίνησης τρισδιάστατων αντικειμένων.

DESIGN 3D Πρόγραμμα κατασκευής αντικειμένων, δυνατότητα χρήσης δεκαέξι χρωμάτων, τέσσερεις πηγές φωτισμού.

FORMS IN FLIGHT 2 Πρόγραμμα σχεδιασμού και κίνησης σε δύο και τρεις διαστάσεις.

MODELER 3D Καθαρό πρόγραμμα κατασκευής τρισδιάστατων αντικειμένων.

SCULPT 3D Πρόγραμμα τρισδιάστατων μοντέλων και εικόνων με σκιές και άλλα εφφέ.

TURBO SILVER 3.0 Πρόγραμμα εισαγωγής και κατασκευής τρισδιάστατων μοντέλων που υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις της Amiga.

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΩΝ ΓΙΑ DESKTOP–VIDEO

Κάθε χρήστης που ασχολείται με το DTV, θα πρέπει να ξέρει τους απαραίτητους όρους που χρησιμοποιούνται συνήθως στις video-δουλειές. Πιο κάτω δίνω ένα μικρό κατάλογο με τις ορολογίες και τους διάφορους όρους, ρίξτε του μια ματιά:

Anim Format είναι το format που συνήθως σώζονται τα δεδομένα ενός animation έτσι ώστε μετά να τα "παίξουμε" σε real time. Ολα τα frames σώζονται μέσα σε αυτό το φάκελο σε compressed mode.

Aliasing ονομάζεται το συνηθισμένο πρόβλημα που έχουν τα computer graphics. Δηλαδή, αυτά τα σκαλοπατάκια που διακρίνουμε συνήθως σε μια διαγώνια γραμμή.
Η τεχνική που χρησιμοποιούν για την εξαφάνιση αυτών των σκαλοπατιών ονομάζεται anti-aliasing και γίνεται με το να περάσουμε δίπλα από τη διαγώνια γραμμή μια δεύτερη, η οποία θα έχει ένα ενδιάμεσο χρώμα μεταξύ του background και του foreground.

A/B editing η επεξεργασία video από δύο πηγές εικόνων. Π.χ. από δυο video επιλέγουμε θέματα και τα ενώνουμε στο τρίτο video.

Cel έτσι λέγεται ένα frame από ένα animation. Ο όρος έχει μείνει από την εποχή των cartoons, που έφτιαχναν την κάθε μία εικόνα σε κόλλες celluloid.

Character Generator είναι το μηχάνημα που φτιάχνει τους τίτλους, υπότιτλους κ.τ.λ. Στην amiga, τα προγράμματα αυτά λέγονται video-titling προγράμματα και κάνουν την ίδια δουλειά με το Character Generator.

Chroma Keying είναι μια πολυδουλεμένη μέθοδος για εφφέ, όπου το θέμα, για παράδειγμα κάποιος παρουσιαστής κάθεται, και από πίσω του υπάρχει μια μπλέ επιφάνεια (η πράσινη). Στο τελικό αποτέλεσμα σαν background δεν θα υπάρχει πια η μπλέ επιφάνεια αλλά κάποιο θέμα άλλο, που το παίρνουν από μιά άλλη πηγή (video, computer κ.τ.λ.).

Digitizer είναι μια συσκευή hardware, που παίρνει αναλογικό σήμα απο camera η video και το μετατρέπει σε ψηφιακό. Με αυτή τη δυνατότητα του digitizer παίρνουμε εικόνες στον υπολογιστη για επεξεργασία.

Dithering λέγεται η μέθοδος, όπου σε ενα pixel εμφανίζονται ενα η παραπάνω χρώματα. Αυτό δίνει το αποτέλεσμα ενός άλλου χρώματος.

Encoder λέγεται μιά συσκευή που παίρνει το σήμα RGB από τον υπολογιστή και το μετατρέπει σε σήμα composite-video. Αυτή η συσκευή υπάρχει στην amiga 1000, αλλά όχι στην 2000 και στην 500.

Genlock λέγεται η συσκευή που συχρονίζει την εικόνα video με τα γραφικά του υπολογιστή και γράφονται ταυτόχρονα και τα δυο σε ένα άλλο video.

HAM mode μια ανάλυση γραφικών που συναντάμε στην amiga (Hold And Modify) και μπορεί να δείχνει ταυτόχρονα 4096 χρώματα.

IFF (Interchange File Format) ένα standard format το οποίο χρησιμοποιείτε για το σώσιμο των γραφικών και των ήχων στην amiga (και σε άλλους υπολογιστές).

NTSC system είναι το σήμα μετάδοσης που χρησιμοποιούν στην Αμερική και Ιαπωνία, ενώ στην Ευρώπη χρησιμοποιούν το PAL, (εκτός της Γαλλίας που χρησιμοποιεί το SECAM το ίδιο που χρησιμοποιούν και τα κρατικά μας κανάλια ΕΤ1, ΕΤ2).

Overscan ένα χαρακτηριστικό που μας επιτρέπει να χρησιμοποιούμε όλη την οθόνη χωρίς να υπάρχει μαύρο border. Resolution είναι ο αριθμός των pixels οριζόντια και κάθετα σε μια οθόνη.

RGB (Red Green Blue) είναι η μέθοδος που χρησιμοποιούν οι υπολογιστές για να δώσουν χρώμα στην οθόνη. Είναι τρία σήματα χωρισμένα, σε αντίθεση με το composite video που είναι ένα.

GAMES ΚΑΙ GX-4000

Η καινούρια κονσόλα της Amstrad έχει εξωτερικό σχεδιασμό που θυμίζει διαστημόπλοιο και ένα σχετικά μικρό μέγεθος. Εχει ports για σύνδεση με το μόνιτορ του Amstrad ή με τηλεόραση και scart, δικό της διακόπτη για on/off του ήχου, ο οποίος βγαίνει από μια stereo έξοδο για ενισχυτή, δύο θύρες για joypads και μια για αναλογικό joystick τύπου PC (η Amstrad είχε πάντα καλές ιδέες) καθώς και ένα port για light-gun. Στο πάνω μέρος δεξιά υπάρχει τέλος ένα κουμπί pause που δεν έχει τέλεια αίσθηση, αλλά τα παιχνίδια κοκκαλώνουν αμέσως.

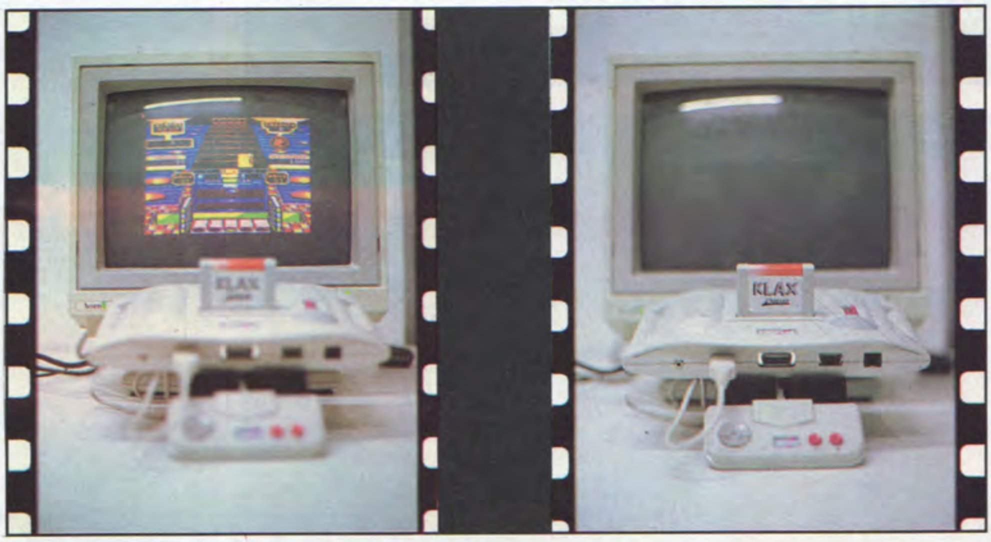
Στο εσωτερικό δεν έχουν αλλάξει πολλά σε σχέση με έναν 464: υπάρχουν 64K μνήμης, ο Z80 στα 4MHz και το ίδιο δυστυχώς chipάκι ήχου, μόνο που τώρα λειτουργεί ανεξάρτητα από τον επεξεργαστή. Με αυτές τις προϋποθέσεις και λαμβάνοντας υπ'όψη τη στέρεο απόδοση, είναι πιθανόν να έχουμε μια σημαντική βελτίωση του ήχου. Το μεγάλο τετράγωνο τσιπάκι στα έγκατα της κονσόλας είναι αυτό που δίνει παλέτα 4096 χρωμάτων και 16 hardware sprites ανεξάρτητα από το mode γραφικών. Και τα modes έχουν διατηρηθεί όπως τα ξέραμε, αλλά τα sprites έχουν πάντα 16 χρώματα! Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη σε χαμηλή ανάλυση.

Ακόμα μπορεί να γίνει στιγμιαία μεγέθυνση τμημάτων της οθόνης από δύο έως τέσσερεις φορές και το scrolling είναι πλέον ανά pixel οριζόντια και κάθετα. Τα δύο joypads που υπάρχουν στο πακέτο δίνουν την αίσθηση του φτηνού και δύσχρηστου και καλά θα κάνετε να χρησιμοποιείτε το πιστό σας joystick.

Το παιχνίδι που συνοδεύει την κονσόλα, το υπέροχο BURNING RUBBER είναι μια βελτιωμένη έκδοση του Wec Le Mans από την Ocean και φένεται πραγματικά να αξιοποιεί τις δυνάμεις της κονσόλας: 32 χρώματα στην οθόνη, άμεση απόκριση στο χειρισμό, πολλά ταυτόχρονα sprites με άριστη μεγέθυνση και digitised γραφικά που πλησιάζουν με φυσικότητα χωρίς καμία καθυστέρηση.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή, αλλά θα το θέλαμε λίγο πιο γρήγορο, ενώ μείναμε άφωνοι από το animation που φτάνει τις επιδόσεις του ST (και σε μερικές στιγμές θύμιζε Amiga!!!). Το μειονέκτημά του βέβαια είναι ο ήχος, που αν και δεν ήταν άσχημος, δεν ξέφευγε ιδιαίτερα από αυτά που μας είχε συνηθίσει η σειρά των CPC. Πολύ καλή και η εισαγωγική animated screen.

Γενικά το παιχνίδι είναι πολύ ευχάριστο, αλλά και δύσκολο και εθιστικό. Δοκιμάζοντάς το διαπιστώσαμε ότι η GX-4000 είναι η καλύτερη 8-bit κονσόλα (ανώτερη και από την οκτάμπιτη Sega) και η τιμή της την κάνει ακόμα πιο ελκυστική. Και νέα παιχνίδια δεν θα αργήσουν να εφανιστούν.

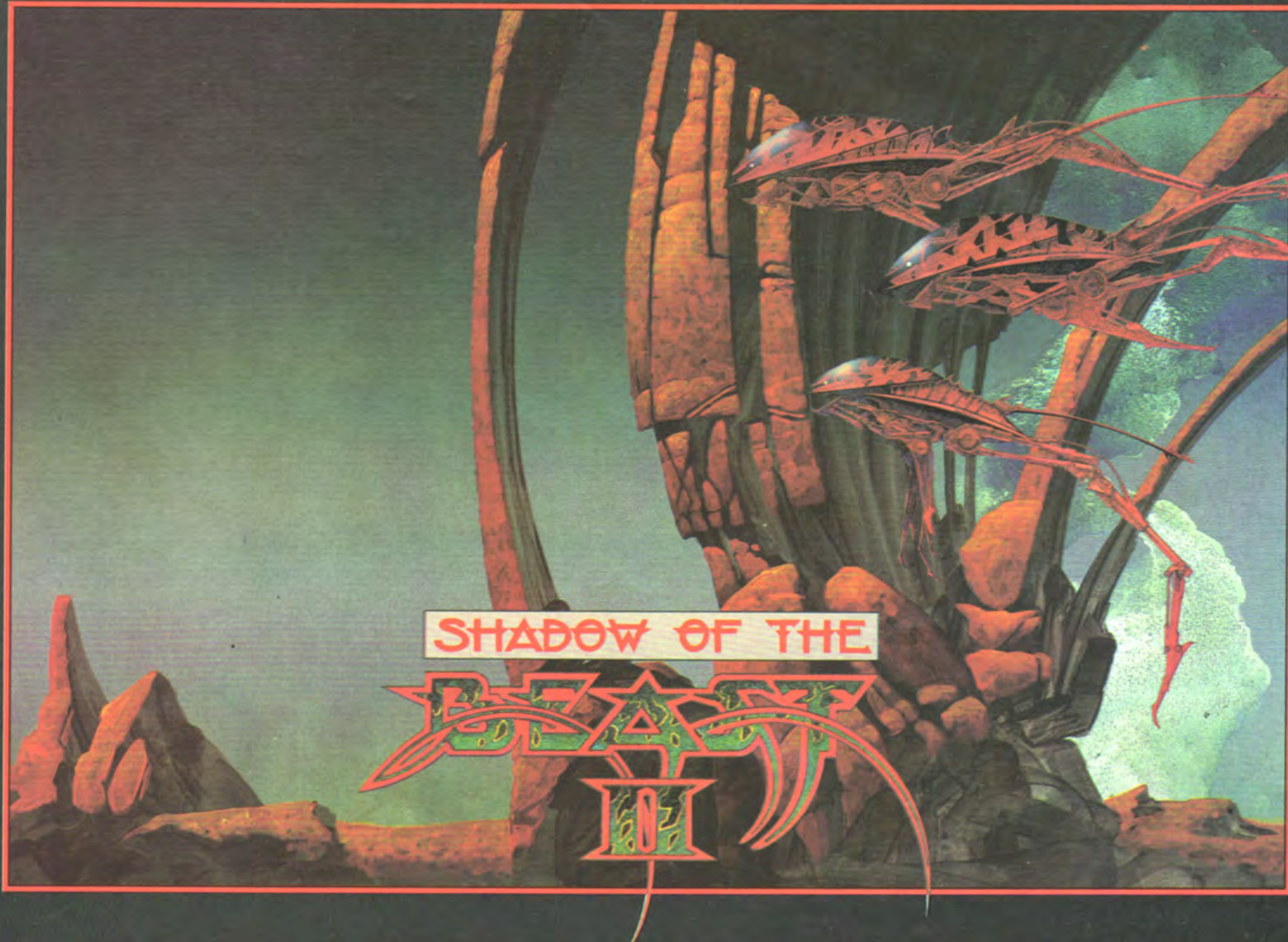


ΤΙΤΛΟΣ	KLAX
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	30000
TEST	GX-4000
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

KLAX

Και ιδού: τα καινούρια παιχνίδια για την κονσόλα έρχονται με πρώτο το αγαπημένο και πασίγνωστο coin-op convertion, το Klax. Με χέρια που έτρεμαν από την αγωνία (ως αγνός Amstadόβιος) και αφού συνδέσαμε το μηχάνημα με τη βοήθεια του Σωτήρη, βάλαμε το cartridge. Και... μπλιάχ, κουάξ ωχ, ωχ μα που είναι τα 32 χρώματα, τα πολλά sprites και η μεγάλη ταχύτητα; Τίποτα. Το παιχνίδι φαίνεται να είναι μια απλή μεταφορά εκείνου που έχει βγει για τους CPC, χωρίς καμία βελτίωση. Τα χρώματα είναι το πολύ 16, χωρίς να χρησιμοποιούνται περισσότερα από 4-5 για τα sprites, δίνοντας ένα φτωχό οπτικό αποτέλεσμα. Στο animation και στον ήχο τα πράγματα είναι απογοητευτικά, χωρίς ταχύτητα ή ηχητικά εφφέ ποιότητας. Το gameplay φυσικά έχει παραμείνει δυνατό, αλλά ποιος θα δώσει τόσα λεφτά για cartridge όταν η ποιότητα είναι χαμηλή; Ελπίζουμε σε κάτι καλύτερο στο μέλλον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	58
ΚΙΝΗΣΗ	51
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	30
ΓΕΝΙΚΑ	63





Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

Σπάρτης 75, Χαϊδάρι
τηλ: 5811532, 5821347

THE BEAST IS BACK

Η συνέχεια του πρώτου σε πωλήσεις παιχνιδιού για Amiga το 1989

Ο θανάσιμος αγώνας σου για ελευθερία ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις του Beast Lord δεν είναι παρά μια οδυνηρή ανάμνηση. Προσπαθείς να ξεχάσεις την αγωνία του παρελθόντος και να συγκεντρωθείς στην ανταμοιβή σου για την αιματηρή προσπάθεια που κατέβαλλες: την επιστροφή στο ανθρώπινο σώμα σου.

Αλλά καθώς προσπαθείς σιγά σιγά να προσαρμοστείς στη νέα σου μορφή, ο πόνος που νόμιζες ότι ξεπέρασες θα χτυπήσει ξανά...Ο Beast Mage απήγαγε την αδερφή σου! Πρέπει να τη σώσεις πριν κατακτηθεί απο τις σατανικές του ικανότητες. Θα ταξιδέψεις σ' έναν εχθρικό κόσμο, θα αντιμετωπίσεις τους υποτακτικούς του Beast Mage και θα συναλλαγείς με φιλικούς χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να βρείς τον δρόμο σου σ'αυτό το ξένο περιβάλλον.

Screen Shots from the Amiga version

MIDI

ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ

SAMPLING

ΤΟΥ Ν. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Αυτό το μήνα θα αναφερθούμε στην τεχνική της δειγματοληψίας. Ξέρω ότι πολλοί από εσάς θα αναρωτιέστε τι ζητάει αυτό το θέμα στη στήλη που διαβάζετε, αφού ελάχιστη σχέση έχει με midi.

Ο λόγος που αναλύω αυτό το μήνα την τεχνική sampling είναι γιατί έχει τεράστια σημασία για ορισμένους χρήστες.
Ειδικά στους χρήστες του Atari και της Amiga που ασχολούνται με τη μουσική (και πιστέψτε με είναι πολλοί) χρειάζονται ορισμένα συμπληρωματικά στοιχεία για το πως γίνεται το sampling, το μέγιστο χρόνο δειγματοληψίας, τα loop, και άλλα. Ξεκινάμε κατ' αρχήν με το ερώτημα τι είναι sampling. Sampling είναι η μετατροπή του αναλογικού σήματος (ενός ήχου, μιας φωνής) σε ψηφιακό σήμα που το επεξεργαζόμαστε και εν συνεχεία η μετατροπή του πάλι σε αναλογικό. Οι ήχοι αυτοί που κάνουμε δειγματοληψία ονομάζονται samples και μπορεί να είναι ο,τιδήποτε, από τον ήχο μιας κιθάρας, μέχρι τη μαμά σας που σας φωνάζει γιατί σπάτε τα ποτήρια προσπαθώντας να κάνετε δειγματοληψία. Για να γίνει sampling χρειαζεστε έναν A/D μετατροπέα (μετατροπέας αναλογικού σήματος σε ψηφιακό), ένα D/A μετατροπέα (μετατροπέα ψηφιακού σήματος σε αναλογικό) και ένα πρόγραμμα ειδικό για sampling. Στους χρήστες του ATARI και της AMIGA τα περιφεριακά και τα προγράμματα που απευθύνονται σ'αυτόν τον τομέα είναι δεκάδες. Από εσάς μένει να διαλέξετε το πιο αθόρυβο sampler, το πιο φιλικό και με μεγαλύτερες δυνατότητες editing πρόγραμμα. Ενώνετε το sampler στην παράλληλη θύρα ή στη θύρα για cartidge αν πρόκειται για Atari, φορτώνετε το πρόγραμμα και είστε έτοιμοι. Μάλλον σχεδόν έτοιμοι, γιατί θα χρειαστείτε και κάποιο μικρόφωνο, ή άλλη πηγή (κασσετόφωνο κλπ). Επίσης έχετε σκεφτεί τι ήχους θα κάνετε sampling; Δεν έχετε σκεφτεί; Ακούστε λοιπόν τι θα κάνετε. Πηγαίνετε στο σαλόνι, πάρτε εκείνο το βάζο από πορσελάνη που κάνει ωραίο θόρυβο (και είχε κάνει η γιαγιά της γιαγιάς σας δώρο στη μητέρα της γιαγιάς σας και εκείνη με τη σειρά της στη μητέρα της μητέρας σας) και φέρτε το κοντά στον υπολογιστή σας. Πάρτε το μικρόφωνο και συνδέστε το στο sampler. Αν το sampler έχει δύο εισόδους, η μια να ξέρετε (στα μονοφωνικά) είναι για κασσετόφωνο ή ο,τιδήποτε άλλο έχει υψηλό σήμα εξόδου. Η άλλη είσοδος είναι η Mic, όπου συνδέεται το μικρόφωνο. Αφού έγιναν οι απαραίτητες προετοιμασίες (το μικρόφωνο στο πάτωμα, η μαμά στη μαμά της και η σκούπα κοντά στο σημείο του εγκλήματος), πατήστε το Rec. Σε πολλά προγράμματα διαλέγετε πριν το Rec το μέγεθος της μνήμης που θα χρησιμοποιήσετε ή πόση ώρα θα διαρκέσει το samling, τη συχνότητα δειγματοληψίας και τη νότα στην οποία θα παίζεται. Ο χρόνος δειγματοληψίας εξαρτάται από το πόση μνήμη θα δεσμεύσουμε, από πόσα bit έχει ανάλυση ο υπολογιστής ή το τσιπάκι ήχου και από τη συχνότητα δειγματοληψίας. Συχνότητα δειγματοληψίας ονομάζεται ο αριθμός των δειγματοληψιών ανά δευτερόλεπτο και μετριέται σε KHz. Οσο μεγαλύτερη μνήμη έχουμε ελεύθερη για δειγματοληψία, τόσο μεγαλύτερη διάρκεια έχει το δείγμα. Αντίθετα, όσο πιο πολύ αυξάνουμε τη συχνότητα δειγματοληψίας, τόσο πιο πολύ μειώνεται η διάρκεια του δείγματος. Αν, για

παράδειγμα, ένα δείγμα έχει ηχογραφηθεί στα 16KHz έχει διάρκεια 8 δευτερόλεπτα, το ίδιο δείγμα θα έχει διάρκεια 4 δευτερόλεπτα στα 32KHz. Οσο πιο πολύ όμως μειώνουμε τη συχνότητα δειγματοληψίας για να κερδίσουμε χρόνο, τόσο πιο πολύ αυξάνεται ο θόρυβος, σαν να ακούτε στο ραδιόφωνο ένα σταθμό πού δεν μπορείτε να τον πιάσετε τόσο καλά και μειώνεται η απόκριση συχνότητας. Δεν ωφελεί λοιπόν να κατεβάσουμε τη συχνότητα δειγματοληψίας πάρα πολύ. Η καλύτερη περιοχή, κατά την γνώμη μου, που πρέπει να γίνεται η δειγματοληψία στην Amiga, είναι στα 16-20KHz. Στον Atari μπορούμε να έχουμε διαφορετικές αναλύσεις δειγματοληψίας (8 bits, 12 bits, 14 bits ή και 16 bits - μονοφωνικά ή στερεοφωνικά), με αποτελέσματα διαφορετικά από της Amiga (πρέπει, αν και Amiga user, να παραδεχθώ ότι με εντυπωσίασαν). Ετσι η συχνότητα δειγματοληψίας μπορεί να φτάσει μέχρι τα 50KHz. Μια καλή περιοχή πάντως, όταν κάνουμε δειγματοληψία 14 bits είναι 20-24KHz. Σ'αυτήν την περιοχή έχουμε πολύ καλή ποιότητα ήχου και δε δεσμεύουμε όλη τη μνήμη.



Σε ορισμένα προγράμματα υπάρχει επιλογή trigger. Δίνουμε δηλαδή τη στάθμη εισόδου που περιμένουμε να έχει ο ήχος μας για να ξεκινήσει η εγγραφή. Ετσι η εγγραφή ξεκινάει αυτόματα μόλις ο sampler αντιληφθεί έναν ήχο που ξεπερνάει τη στάθμη εισόδου. Πατάμε λοιπόν Rec και ξεκινάμε. Ρίξτε κάτω το βάζο με μίσος και αποφασιστικότητα. Προσέξτε να το κάνετε ακριβώς έτσι, αλλιώς ο ήχος μπορεί να μην είναι όπως θα τον περιμένατε. Σταματήστε την εγγραφή και έχετε στην οθόνη σας τη γραφική παράσταση του δείγματος και στο πάτωμα δεκάδες κομμάτια πορσελάνης. (Αν το βάζο δεν ήταν πορσελάνη, θα πρέπει να κατσιαδιάσετε τη μητέρα σας και να βρείτε κάποιο άλλο βάζο.)

Είναι πολύ βασικό να καταλάβετε τα μέρη από τα οποία αποτελείται ο ήχος. Το πρώτο κομμάτι του ήχου λέγεται attack και είναι η εισαγωγή, το σημείο που το σφυράκι χτυπάει τη χορδή σ'ένα πιάνο, η στιγμή που ακουμπάει η πορσελάνη στο έδαφος. Αυτό το τμήμα του ήχου είναι πολύ βασικό. Αξίζει να σημειώσουμε ότι το ανθώπινο αυτί καταλαβαίνει ποιον ήχο ακούει ακριβώς από την εισαγωγή του. Το δεύτερο μέρος είναι το sustain. Αυτό το μέρος του ήχου είναι εκείνο που κρατάει περισσότερο χρόνο. Στα πιο πολλά προγράμματα δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας loop (θα εξηγήσουμε παρακάτω) ενός μέρους του sample που θα επαναλαμβάνεται συνέχεια δημιουργώντας το sustain. Το τελευταίο μέρος του ήχου είναι το release. Γι' αυτό δεν υπάρχει καμία υλοποίηση από κανένα πρόγραμμα που έχω δει μέχρι σήμερα στην Amiga, αλλά υπάρχει στα samplers του Atari και στα μουσικά όργανα samplers. Ξερετε, αυτά τα 16μπιτα με τα 2MB μνήμης και τον τρομερό ήχο. (Ακουσα κάποια κομμάτια από Atari και... τι να πω; Ετοιμα για DISCO). Υπάρχουν πάντως και άλλα μέρη του ήχου, όπως το attack level και attack release, αλλά δε χρειάζεται να τα ξέρετε. Απ' ότι καταλάβατε μέχρι στιγμής, το sampling με υπολογιστή είναι παιχνιδάκι. Το επόμενο βήμα είναι να κόψουμε όλα τα περιττά κομμάτια του sample για να ελευθερώσουμε μνήμη και να γίνει πιο ωραίο ακουστικά το sample.

Μην ξεχνάτε ότι από τη στιγμή που πατάτε rec τα πάντα γράφονται. Ομως υπάρχει ένα "νεκρό" χρονικό διάστημα μέχρι τη στιγμή που θα πέσει κάτω το βάζο. Αυτό το κομμάτι θα πρέπει να φύγει, όπως και το κομμάτι από την ώρα που θα διαλυθεί το βάζο, δηλαδή θα σταματήσει ο ήχος, μέχρι να πατήσετε stop. Ετσι πηγαίνουμε στη γραφική παράσταση και κόβουμε το sample από την αρχή μέχρι εκεί που αρχίζει να πάλλεται το σήμα και από εκεί που σταματάει να πάλλεται το sample μεχρι το τέλος. Οταν ακούσουμε το δείγμα δεν θα υπάρχει καθόλου χρόνος αναμονής. Πρέπει τώρα να θέσουμε το sustain να επαναλαμβάνεται συνέχεια. Αυτή η διαδικασία λέγεται loop και είναι μια σχετικά επίπονη διαδικασία ως προς την επιλογή των σημείων που θα ξεκινάει και θα καταλήγει το loop. Τα περισσότερα προγράμματα προτείνουν ορισμένα σημεία, αλλά καλό είναι να ψάχνετε να τα βρίσκετε μόνοι σας. Μια συμβουλή εκ πείρας είναι να ψάχνετε εκεί που η γραφική παράσταση τέμνει τον οριζόντιο άξονα, γιατί σε αντιίθετη περίπτωση θα ακούγονται ανεπιθύμητοι θόρυβοι. Ας αφήσουμε όμως τα δύσκολα και ας πάμε σε πιο εύκολες λειτουργίες, όπως είναι το fade in και fade out. Αυτές γίνονται αυτόματα από τον υπολογιστή και εξασφαλίζουν ομαλή εισαγωγή και τέλος αντίστοιχα. Αλλες λειτουργίες είναι οι mix που μιξάρει δύο samples που έχουμε στη μνήμη ή ορισμένα μέρη του ενός με ορισμένα μέρη του άλλου, cut, copy, paste που σίγουρα δεν υπάρχει χρήστης που να μην τις έχει ξαναδεί σε άλλου είδους προγράμματα. Αλλα χαρακτηριστικά των προγραμμάτων αυτών είναι το monitor, που μας επιτρέπει να βλέπουμε τη γραφική παράσταση ενός ήχου χωρίς να τον ηχογραφούμε και το cross fade. Σε πολλά προγράμματα (του Atari κυρίως) υπάρχουν spectrum analysers για να κάνετε ανάλυση συχνοτήτων στον ήχο σας (το δείγμα που έχετε). Ακόμα υπάρχουν φίλτρα ανύψωσης και καταβύθισης συχνοτήτων (ισοσταθμηστές - equalisers). Θα μπορούσα να γεμίσω πολλές σελίδες περιγράφοντας ορισμένα χαρακτηριστικά, αλλά τα περισσότερα δεν είναι κοινά για όλα τα προγράμματα. Ακολουθούν τίτλοι μερικών από τα καλύτερα προγράμματα που κυκλοφορούν για Atari και Amiga.

Στην Amiga λοιπόν υπάρχει το Audiomaster II, το οποίο είναι το καλύτερο και πιο ολοκληρωμένο πρόγραμμα sampling που υπάρχει στον υπολογιστή. Εχει όλες τις λειτουργίες που έχουν τα άλλα προγράμματα και είναι πολύ φιλικό στο χρήστη. Το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι καταναλώνει το ένα έκτο της μνήμης της Amiga. Ενα άλλο είναι το Perfect Sound και φυσικά το πιο διαδεδομένο από όλα είναι το Soundtracker. Εξίσου καλό είναι και το Pro Sound.

Στον Atari υπάρχουν ταADAP (ένα από τα καλύτερα samplers που υπάρχουν), St-Replay, Future Sound, Stos sampler, το AVR Pro 12/14 sampler και πολλά άλλα. Αυτά προς το παρόν για το sampling και καλές...δειγματοληψίες.

Σας έχω καλά νέα

και σας έχω και άσχημα νέα.

Πρώτα τα άσχημα νέα:

ο ΟΤΕ σκοπεύει να επιβάλει

τη χρονοχρέωση στις

συνδιαλέξεις.

Και τώρα τα καλά νέα: αυτό θα

αργήσει ένα-δυό χρόνια να συμβεί!



MODEMS

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

Τι σημαίνει αυτό για μας; Κατ'αρχήν σημαίνει ότι θα σταματήσουμε να μιλάμε με τις ώρες στο τηλέφωνο, διαφορετικά θα αρχίσουμε να βάζουμε το χέρι βαθύτερα στην τσέπη μας...

Και όσοι έχουν modem - και ελπίζω ότι αρκετοί από εσάς έχετε, ή τουλάχιστον σκοπεύετε να αποκτήσετε - αυτοί λοιπόν, θα έχουν πρόβλημα.

Πώς να παίρνει κανείς συχνά τηλέφωνο σε μια βάση, όταν μισή ώρα τηλεφώνημα θα κοστίζει περισσότερο από πενήντα δραχμές;

Και όσο για να παίζει κανείς παιχνίδια από το τηλέφωνο, ε! αυτό πια θα γίνει ανάμνηση του παρελθόντος ή άθλημα για τους τολμηρούς (με την τσέπη τους...)

Για να δούμε όμως πώς έχουν τα πράγματα στην Ελλάδα σήμερα, θα μιλήσουμε λίγο για μερικές από τις βάσεις που υπάρχουν στην Αθήνα, και στο μέλλον θα επεκτείνουμε τη γνωριμία μας και με άλλες βάσεις. Θα προσέξατε - ελπίζω! - τον πίνακα που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος μας, με πληροφορίες για τις βάσεις της Αθήνας.

Αν και δεν ήταν πλήρης, θα σας έδωσε μια ιδέα για την ποικιλία των υπαρχουσών βάσεων.

Σήμερα θα σας δώσουμε περισσότερες λεπτομέρειες. Ας ξεκινήσουμε με την ACROBASE.

Πρόκειται για μία από τις παλαιότερες βάσεις στην Αθήνα, και ιδρυτής της και χειριστής του συστήματος είναι ο κύριος Στέλιος Χαμόδρακας.

Η μορφή της έχει αλλάξει αρκετές φορές σε σχέση με το ξεκίνημά της, και σήμερα "τρέχει" κάτω από το πρόγραμμα MAJOR BBS.

Οι χρήστες δε χρησιμοποιούν τα πραγματικά τους ονόματα, αλλά ψευδώνυμα. Η λειτουργία της είναι εικοσιτετράωρη και έχει και μία δεύτερη τηλεφωνική γραμμή, με αριθμό 8815616, η οποία λειτουργεί από τις οκτώμιση το βράδυ μέχρι τις οκτώμιση το πρωί.

Το κύριο χαρακτηριστικό της, που οφείλεται στο MAJOR BBS, είναι ότι επιτρέπει τη συνομιλία πολλών χρηστών μεταξύ τους, ανάλογα με τον αριθμό των διαθέσιμων τηλεφωνικών γραμμών. Ετσι μπορούν να γίνουν συζητήσεις "στρογγυλής τραπέζης", ή μάλλον... στρογγυλού τηλεφώνου!

Αλλο χαρακτηριστικό της είναι τα πολλά και καλά clubs που διαθέτει, είκοσι συνολικά (!!), και τα μηνύματά του, καθώς έχει γίνει εξελληνισμός του προγράμματος λειτουργίας του.

Υπάρχουν clubs γλωσσών, όπως C, Pascal και Clipper, Ada, Modula 2 και Lisp, ειδικά clubs όπως Auto club, Moto club, Atari club, Amiga club και Science club, αλλά καλύπτονται και θέματα όπως AI (Τεχνητή Νοημοσύνη), Φιλοσοφία (!!), Μουσική, Βιβλία, Γέλιο και άλλα.

Στα ενδιαφέροντα της βάσης δε περιλαμβάνονται τα online παιχνίδια, ενώ υπάρχουν αρκετά προγράμματα για όσους θέλουν να πλουτίσουν τη συλλογή τους.

Μια διφορετική βάση είναι η LINK.

Ο προσανατολισμός της είναι επαγγελματικός, δηλαδή οι χρήστες γράφονται συνδρομητές και αποκτούν πρόσβαση σε μια μεγάλη

συλλογή προγραμμάτων με μέγεθος σχεδόν 1 GB (!!).

Δεν είναι όμως αυτό το μόνο χαρακτηριστικό της. Είναι κι αυτή από τις παλαιότερες βάσεις στην Αθήνα.

Αυτή τη στιγμή λειτουργεί κάτω από το PCBOARD και το PRO-DOOR, τα οποία προσωπικά θεωρώ από τα πιο εύχρηστα και φιλικά προγράμματα λειτουργίας για βάσεις. Φυσικά, δεν έχει τη δυνατότητα του MAJOR BBS για συνομιλία μεταξύ των χρηστών.

Η λειτουργία της βάσης είναι εικοσιτετράωρη και σε αυτή υπάρχουν τρία clubs, ένα με γενικά θέματα, ένα αφιερωμένο στους ιούς και ένα τρίτο για θέματα προγραμματισμού.

Απουσιάζουν και από εδώ τα online παιχνίδια, καθώς άλλωστε η βάση δίνει έμφαση στα προγράμματα.

Χειριστές του συστήματος είναι οι κύριοι Γιώργος και Λευτέρης Καλαμαράς και Πάρης Μιχαλάς.

Ενα χρήσιμο χαρακτηριστικό της βάσης, ή μάλλον του PCBOARD, είναι η Τράπεζα Χρόνου, στην οποία μπορεί κανείς να αποθηκεύει χρόνο και να τον χρησιμοποιήσει αργότερα. Μια άλλη βάση είναι η AMAZING REMOTE. Επίσης παλιά βάση, έχει χειριστή συστήματος τον κύριο Δημήτρη Κουμανάκο. Το πρόγραμμα λειτουργίας της βάσης είναι το MAXIMUS BBS.

Κύριο χαρακτηριστικό της βάσης είναι πως είναι μέλος του διεθνούς δικτύου FIDO.

'Ετσι, εκτός από τα τοπικά clubs μπορεί κανείς να βρει clubs από όλη την Ελλάδα, καθώς και Διεθνή, ένα από τα πιο γνωστά από τα οποία είναι το VIRUS club, με θέμα, τι άλλο..., τους ιούς. Η βάση δέχεται και αυτή συνδρομητές και διαθέτει μια αξιόλογη ποικιλία προγραμμάτων.

Υπάρχουν ακόμη online παιχνίδια, που θα σας κρατήσουν το ενδιαφέρον για πολύ ώρα.

Η λειτουργία της είναι συνεχής, εικοσιτέσσερεις ώρες το εικοσιτετράωρο. Τελευταία βάση για σήμερα, μια βάση που έχετε ξανακούσει από το περιοδικό μας.

Πρόκειται για την TELE-C, που είναι από τις νεώτερες βάσεις στην Αθήνα. Χειριστές συστήματος είναι ο 'Ιων Πανίδης και ο Βασίλης Μπαλούρδος, ενώ η λειτουργία της βάσης είναι εικοσιτετράωρη.

Χαρακτηριστικό της είναι τα προγράμματα που διαθέτει και το club της NASA, όπου υπάρχουν πληροφορίες από τη NASA BBS, στην Αμερική. Υπάρχουν ακόμα θέματα γύρω από τα υπερφυσικά φαινόμενα και το SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligense ή Αναζήτηση για Εξωγήινη Νοημοσύνη).

Οπως βλέπετε, όλες οι βάσεις έχουν κάτι ξεχωριστό να προσφέρουν. Ολες δίνουν τη δυνατότητα ανταλλαγής μηνυμάτων και διαθέτουν, άλλες περισσότερο και άλλες λιγότερο, πολλά άρθρα για διάφορα θέματα.

Παράδειγμα τα άρθρα της LINK για τους τύπους των σκληρών δίσκων, και τα άρθρα της ACROBASE με θέμα τα ναρκωτικά.

'Αλλες βάσεις πάλι δίνουν τη δυνατότητα για επικοινωνία με όλη την Ελλάδα, ή και τον κόσμο ακόμη, όπως η AMAZING REMOTE μέσω του FIDO. Τελευταία πάντως συζητείται η δυνατότητα να εισέλθουν στο δίκτυο οι περισσότερες Αθηναϊκές βάσεις.

Γενικά, στην Αθήνα και τις άλλες μεγάλες πόλεις της Ελλάδας, όπως η Θεσσαλονίκη και η Πάτρα, υπάρχουν αρκετές βάσεις που έχουν να προσφέρουν κάτι σε όλους τους χρήστες.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι η ποιότητα των τηλεφωνικών γραμμών, που δυσκολεύει τη σωστή επικοινωνία.

Με την εγκατάσταση όμως των νέων ψηφιακών κέντρων που έχει εξαγγελθεί, ελπίζεται ότι το πρόβλημα θα λυθεί. Αν είναι να πληρώνουμε ακριβότερα τα τηλεφωνήματα, τουλάχιστο να είμαστε σε θέση να τα κάνουμε χωρίς προβλήματα.

Ενα ακόμη πρόβλημα που παρατηρείται στις ελληνικές βάσεις, αλλά και γενικότερα, είναι μια έλλειψη οργάνωσης και συντονισμού, σε μερικές τουλάχιστον περιπτώσεις.

Το γεγονός είναι ότι ενώ δεν είναι δύσκολο να ξεκινήσει η λειτουργία μιας βάσης, είναι αρκετά δύσκολο, τόσο από πλευράς προσπάθειας που απαιτείται όσο και από οικονομικής απόψεως, να συνεχίσει η σωστή λειτουργία μιας βάσης.

Και επειδή η κοινότητα των φίλων των βάσεων είναι πολύ "ζωντανή" - και χάρη και στα χαρακτηριστικά της φυλής μας... - δε λείπουν οι παρεξηγήσεις, καμμιά φορά και οι διαμάχες, που κάνουν τα πράγματα πιο δύσκολα. Με καλή θέληση όμως, όλα αυτά ξεπερνούνται και η κατάσταση διαρκώς βελτιώνεται.

Στα επόμενα τεύχη, θα σας μιλήσουμε και για άλλες βάσεις και θα έχουμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε μερικά από τα modems που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, όπως και μερικά από τα πιο δημοφιλή προγράμματα επικοινωνιών. Για την ώρα, γεια σας και καλές συνδέσεις!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Απ' ότι βλέπω, αν κρίνω απο τις φωτογραφίες και τα καρτ-ποστάλ που στείλατε στο περιοδικό, το καλοκαίρι το περάσατε χωρίς να αγγίξετε ούτε ενα πλήκτρο. Εσείς δεν είστε απλώς USER(S), αλλά SUMMER USER(S)!!

Οι φωτογραφίες και οι κάρτες που στείλατε αν και αρκετές δεν θα τις δημοσιεύσουμε όλες (καταλαβαίνετε ο χώρος...). Θα δημοσιεύσουμε όμως τις πιό πρωτότυπες απ'αυτές. Οι νικητές κερδίζουν δέκα πόστερ (ο καθένας παρακαλώ!), με θεματογραφία απο τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Τα πόστερ τα παραλαμβάνετε καθημερινά απο τα γραφεία μας.



1



2



3

ΟΝΟΜΑΤΑ ΝΙΚΗΤΩΝ

Κτιστόπουλος Γιάννης
Φωτιάδης Παναγιώτης
Βασίλης και Θανάσης Χρυσός
Αρούκατος Νίκος
Παναγόπουλος Παναγιώτης
Βαμβακόπουλος Γιάννης
Κρασάκης Αλέξης
Χαραλαμπίδης Ιωάννης

1 Το εικονιζόμενο ζωάκι έχει προέρθει απο διασταύρωση θηλυκής χήνας και αρσενικής γαλοπούλας. (Σημ.Αρχισυντάκτη: Τα Χριστούγεννα σε περιμένουμε απο τα γραφεία μας, μαζί με το ζωάκι σου... ΣΛΟΥΡΠ!!)

2 Απο ενα μικρό πανηγύρι γειτονιάς, στη Θεσσαλονίκη (άσχετο και πρωτότυπο!!!)

3 Αθεράπευτα ρομαντικά τα αδέλφια, γι'αυτό διαλέγω μία φωτογραφία, αλλά εσείς μοιράζεστε τα πόστερς. ΟΚ;

4 Πω!Πω! Μέχρι και στη Γερμανία κυκλοφορεί το USER !!!

5 Βρε Παναγιώτη στα Θυμαράκια θα μας στείλεις!!!



4



5





Αν ψάχνετε για τον καλύτερο...!

Με
- ενσωματωμένο drive,
- δυνατότητα να δέχεται cartridges (ως 512 KB!),
- στερεοφωνικό ήχο,
- υψηλής ανάλυσης γραφικά,

*ο συνεχιστής του θρυλικού **6128** αποτελεί σήμερα την καλύτερη επιλογή για ψυχαγωγία και εκπαίδευση στον προγραμματισμό!*

6128 plus

Ψυχαγωγία και μάθηση!

- Επεξεργαστής Z80 - 128 K RAM
- 16/27 χρώματα (16/4096 χρώματα στο Cartridge)
- 640×200 pixels ■ 16 sprites
- QWERTY πληκτρολόγιο τύπου PC
- Θύρα centronics (εκτυπωτού)
- Θύρα επέκτασης ■ 2 θύρες joysticks
- Θύρα εξωτερικού ηχείου
- Θύρα αναλογικού joystick (τύπου PC)
- Θύρα για light-gun
- 3 κανάλια ήχου με 8 οκτάβες stereo
- 80×25 έγχρωμη η μονόχρωμη stereo οθόνη
- Δώρο ένα cartridge

και 464 plus

AMSTRAD

Το Παρον Και Το Μελλον Στους Υπολογιστες

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 5230 742-3-4
TELEX: 223662 POLI GR - FAX: 5228054
- **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814**
- **ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 262 23 - ΤΗΛ.: (061) 271993**

ΚΑΖΑΜΙΑΣ '91



Ο Δεκέμβριος και ο Ιανουάριος είναι μήνες προγραμματισμού. Είναι η εποχή που ο καθένας μας κάνει τα σχέδιά του για τον καινούριο χρόνο. Αυτόν τον καιρό είναι συνηθισμένο να δημοσιεύονται διάφοροι καζαμίες. Εμείς δεν ήταν δυνατό να υστερήσουμε σε κάτι τόσο σημαντικό, κάτι που μπορεί να σημαδέψει –για πάντα ίσως– τη ζωή σας. Ετσι συμβουλευτήκαμε τον γνωστό Γερμανό αστρολόγο Leo Kurt, που προσφέρθηκε οικειοθελώς να δημοσιευτούν – αποκλειστικά στο περιοδικό μας– οι προβλέψεις του για το 1991.

(ΒΟΗΘΕΙΑ ΜΑΣ)

ΚΡΙΟΣ
21 ΜΑΡΤΙΟΥ - 19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ

Για σας τους περήφανους Κριούς, το 1991 θα είναι μια απαίσια χρονιά. Χι! Χι! Στην αρχή του χρόνου όλα θα πάνε στραβά και ανάποδα. Η Amiga σας θα τρελλαθεί και θα αρχίσει να καταπίνει τις αγαπημένες σας δισκέττες. Τα φώτα στο σπίτι σας θα αναβοσβήνουν και θα ζήσετε υπέροχες τρομακτικές βραδιές, καταδιωκόμενοι από εξαγριωμένα joystick. Αλλά η χρονιά θα τελειώσει ευχάριστα. Ο Amiga-ψυχίατρος θα βρει τη λύση και όλα θα γίνουν όπως πρώτα.

ΤΑΥΡΟΣ
20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ - 20 ΜΑΙΟΥ

Εσείς οι Ταύροι θα αντιμετωπίσετε ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα. Το να πουλήσετε τον 6128 σας, σας έχει γίνει ψύχωση. Θα τρέχετε πανικόβλητοι στους δρόμους, με τα μάτια σας να γυαλίζουν από την τρέλλα. Θα παρακαλάτε και θα απειλείτε όποιον βρίσκεται μπροστά σας (η πίσω σας). Η Hardware-Police θα σας καταδιώκει και θα γίνετε διάσημοι, σαν την Μπόννυ και τον Κλάιντ. Θα ταξιδέψετε παντού, Αφρική, Ασία, Βόρειο και Νότιο Πόλο καθώς και στις υπόλοιπες μικρές ηπείρους. Ολα όμως δείχνουν ότι τελικά θα τα καταφέρετε (Γουάου!). Οι Εσκιμώοι θα πληρώσουν χιλιάδες δέρματα φώκιας για να τον αγοράσουν και όλοι θα μείνετε ευχαριστημένοι.

ΔΙΔΥΜΟΙ
21 ΜΑΙΟΥ - 21 ΙΟΥΝΙΟΥ

Οι Δίδυμοι είναι διφορούμενοι χαρακτήρες. Ποτέ δεν ξέρεις τι θα κάνουν την επόμενη στιγμή. Αυτό όμως δεν λέει τίποτα. Η χρονιά σας θα είναι ήσυχη. Ούτε εφιάλτες, ούτε καταδιώξεις. Κάποιος όμως από εσάς θα γίνει ο μεγάλος ευεργέτης των GAME-USERS. Θα ανακαλύψει την Amiga 5.000.000 και θα γεμίσει λεφτά και ευγνωμοσύνη. Τυχερός σας αριθμός ο 65.432.536.254.

ΚΑΡΚΙΝΟΣ
22 ΙΟΥΝΙΟΥ - 22 ΙΟΥΛΙΟΥ

Εσείς οι Καρκίνοι είστε ευαίσθητοι. Προσέχετε και αγαπάτε το computer σας, σαν να ήταν APPLE MAC II FX. Αλλά αυτό θα σας πουλήσει. Γύρω στα μέσα της χρονιάς θα σας ζητήσει διαζύγιο, γιατί θα βρεί τον έρωτα της ζωής του. Η γειτόνισσα, μια Sega MegaDrive, θα του πάρει τα μυαλά. Τους επόμενους μήνες θα είστε απαρηγόρητοι. Αλλά μην απελπίζεστε. Κάπου υπάρχει και για σας ένα computer για να το ερωτευθείτε και να ζήσετε μαζί του έναν ανθόσπαρτον βίο.



ΛΕΩΝ
23 ΙΟΥΛΙΟΥ - 22 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

Τα λιοντάρια του ζωδιακού κύκλου. Αγριοι και ατίθασοι. Αυτή τη χρονιά θα σπείρετε τη δυστυχία γύρω σας. Με νέα περίστροφα ιών για υπολογιστές, θα γυρίζετε στους δρόμους και θα πληγώνετε τα άμοιρα και ανυπεράσπιστα computers που θα βλέπετε στα γύρω ανοιχτά παράθυρα. Θα γίνετε αντικείμενο μίσους και πάθους. Προσέξτε! Κάπου μπορεί να την πατήσετε. Οι ιοί δεν έχουν μπέσα.

ΠΑΡΘΕΝΟΣ
23 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ - 22 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ

Αλλο ένα ευαίσθητο ζώδιο. Εσάς τι θα σας κάνουμε; Εχετε τάσεις αυτοκτονίας. Δεν μπορείτε άλλο. Τη μια φορά δεν τρέχουν τα προγράμματα, την άλλη σας πυροβολεί ένας Λέων τον υπολογιστή. Είστε για κλάματα. Πρέπει όμως να διατηρήσετε την ψυχραιμία σας. Θα έρθουν και καλύτερες μέρες. (Δεν προβλέπεται για το 1991. Αν θέλετε, μπορείτε να αυτοκτονήσετε.)

ΖΥΓΟΣ
23 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ - 23 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

Αμμοθύελες, κυκλοφοριακό χάος, άγχος. Ολη σας τη χρονιά θα την περάσετε στο κέντρο της Αθήνας προσπαθώντας να παρκάρετε τον καινούριο 32μπιτο αυτοκίνητο-υπολογιστή σας. Θα θυμώσετε, Θα παρακαλέσετε, θα γεράσετε πάνω στο joystick. Θα μαλλιάσουν οι χούφτες σας. Θα ασπρίσουν τα μαλλιά σας. Οι chip-τροχονόμοι θα σας θάψουν μέσα στις κλήσεις και θα χρειαστεί να δουλεύετε τα επόμενα 25 χρόνια για να μπορέσετε να τις πληρώσετε. Δεν έγινε όμως και τίποτα. Να θυμάστε πάντα ότι κάποιος άλλος μπορεί να περνάει χειρότερα από εσάς.

ΣΚΟΡΠΙΟΣ
24 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ - 22 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

Για σας η χρονιά αυτή οικονομικά δεν θα είναι μάλλον και τόσο καλή. Εξοδα, έξοδα, πολλά έξοδα βρε παιδί μου. Βλάβες στο σύστημα, βλάβες στο σπίτι, βλάβες σ'εσάς, βλάβες παντού. Και σαν να μην φτάνουν όλα αυτά, το computer σας θα αρχίσει να κάνει τρελλά έξοδα. Θα φορτώνει συνέχεια τις πιστωτικές σας κάρτες. Θα αγοράσει το κτίριο της βουλής με δόσεις και δεν θα ξέρετε πως να πληρώσετε τα γραμμάτια. Οι τράπεζες θα σας κυνηγάνε, η κυβέρνηση θα σας κυνηγάει και εσείς θα κυνηγάτε το computer σας. Τι να σας πω λοιπόν; Σας εύχομαι καλό τρέξιμο.

ΤΟΞΟΤΗΣ
23 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ - 21 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

Η προσωπικότητά σας θα διχαστεί φέτος. Θα κάνετε το μεγάλο λάθος όταν θα χρειαστεί να αποφασίσετε τι υπολογιστή θα πάρετε. Θα συμβουλευτείτε τον αγαπημένο σας και εχέμυθο φίλο. Θα κατασκηνώσουν λοιπόν έξω από το σπίτι σας όλοι οι dealers της αγοράς και θα σας πολιορκούν για να πάρετε το δικό τους υπολογιστή. Θα απελπιστείτε, θα παραφρονήσετε, θα σκεφτήτε πολλές λύσεις που καμμία δεν θα αποδόσει. Τελικά όμως η λύση θα έρθει προς το φθινόπωρο. Θα τους σκοτώσετε όλους και θα περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας ειρηνικά, στη φυλακή.

ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ
22 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ - 19 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

Εσείς οι Αιγόκεροι θα πρέπει να προσέξετε την υγεία σας για φέτος. Εξωγήινα σούπερ-computers έχουν προσυλητίσει και το δικό σας, το οποίο προσπαθεί να σας κάνει κακό, με τις τρομερές του ακτινοβολίες. Προς το καλοκαίρι θα το καταλάβετε και θα αρχίσετε μία τρομακτική μάχη. Θα χρησιμοποιηθούν όλα τα όπλα. Το σπίτι σας θα είναι σαν βομβαρδισμένο. Το computer θα πάρει με το μέρος του και τις άλλες ηλεκτρικές και ηλεκτρονικές σας συσκευές. Τηλεόραση, βίντεο, ψυγείο. Το μόνο που θα σας μείνει πιστό θα είναι το πλυντήριο, το οποίο με τους τρομακτικούς του θορύβους θα σπέρνει τη νύχτα τον πανικό στον εχθρό. Μαζί του βέβαια θα είναι και ο ηλεκτρικός κουνουποδιώκτης, αλλά αυτός δυστυχώς δε θα καταφέρει και πολλά πράγματα. Η έκβαση της μάχης είναι αβέβαιη όμως. Προσέξτε! Ο ανοξείδωτος κάδος μπορεί να φερθεί σκουριασμένα.

ΥΔΡΟΧΟΟΣ
20 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ - 18 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

Η χρονιά σας θα είναι γεμάτη οράματα. Θα ονειρεύεστε να αποκτήσετε την Amiga 3000 ή την 5000 ή την 8000 κλπ. Δεν θα έχετε όμως τα λεφτά. Εμμεσα, θα λέτε σε γνωστούς και φίλους, ότι για τα γεννέθλιά σας θέλετε να αποκτήσετε ένα computer. Ετσι θα περιμένετε μήπως κάποιος απ' όλους σας κάνει το μεγάλο δώρο. Τη μέρα όμως των γενεθλίων σας θα γίνει χαμός! Ολοι σας οι φίλοι θα σας φέρουν από ένα... SPECTRUM (τον απλό, αυτόν με τα λαστιχένια πλήκτρα)! Θα λιποθυμήσετε, θα πάθετε ΤΑραΧΗ και τελικά θα μείνετε μόνοι σας παρέα με... 382 SPECTRUM!

ΙΧΘΕΙΣ
19 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ - 20 ΜΑΡΤΙΟΥ

Οι τελευταίοι του ζωδιακού κύκλου. Αλλά όχι οι τυχεροί. Θα πέσετε θύματα κλοπής πολλές φορές. Θα σας αδειάζουν το σπίτι, αλλά το μόνο που δεν θα σας κλέβουν, θα είναι το computer σας. Θα παραξενευτείτε, θα βάλετε ιδιωτικό ντετέκτιβ και τελικά θα βρείτε τη μεγάλη λύση. Ο computer σας είναι συνεργάτης της σπείρας που σας κλέβει! Τους ανοίγει την πόρτα όταν λείπετε και παίρνει προμήθεια 30% από τα κλοπιμαία! Θα γίνει μεγάλο κυνηγητό. Οι σκληροί του Σικάγο θα έρθουν από την Αμερική και όλοι μαζί θα κυνηγάτε τον Αλ-Καπόνε-Atari, στα στενά του Μεταξουργείου. Ο Αλ-Καπόνε-Atari θα ξεγλυστράει συνέχεια, αλλά στο τέλος όλα θα λήξουν ομαλά. Για ποιον όμως; Αυτό είναι έκπληξη. Συνέχεια τον επόμενο χρόνο...

Σημείωση Αρχισυντάκτη

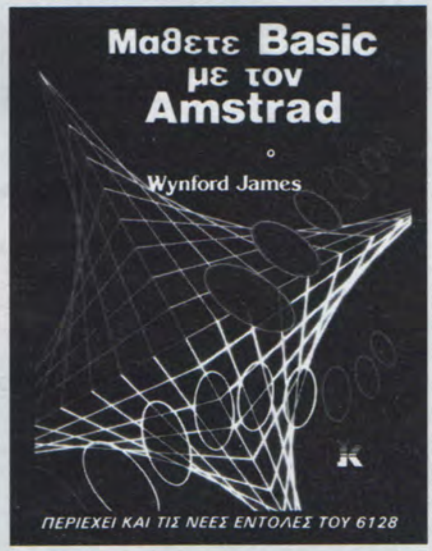
Ευτυχώς που δεν είμαι Κριός. Αυτά τα Joysticks...

ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Μια καινούρια στήλη έχει πάντα πολλές φιλοδοξίες. Η ΒιβλιοΠαρουσίαση φιλοδοξεί να σας ενημερώσει για παλιές και νέες κυκλοφορίες βιβλίων με αντικείμενο -τι άλλο- τους υπολογιστές και να σας δώσει την ευκαιρία να κάνετε μια σωστή επιλογή του βιβλίου που σας ενδιαφέρει, παρουσιάζοντας κάθε φορά βιβλία ποικίλων θεμάτων. Η αρχή γίνεται με δυο βιβλία για τον Amstrad σχετικά με τη Basic και τα Γραφικά, καθώς και ένα ακόμα που ασχολείται με τη γλώσσα Fortan. Καλή αρχή λοιπόν.

ΤΙΤΛΟΣ:	**ΜΑΘΕΤΕ BASIC ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**WYNFORD JAMES**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**230**
ΤΙΜΗ:	**1900**

Ενα βιβλίο για όσους δεν έχουν μεγάλη πείρα πάνω στους υπολογιστές και θέλουν να γνωρίσουν καλύτερα τον Amstrad 464/664/6128. Περιλαμβάνει έντεκα κεφάλαια, ενώ υπάρχει



και ένα παράρτημα που περιέχει ένα πρόγραμμα για δημιουργία ελληνικών χαρακτήρων στον Amstrad. Συνολικά στις περίπου 230 σελίδες του αντιμετωπίζονται θέματα όπως η χρήση αλφαριθμητικών και πινάκων, ο σχεδιασμός απλών παιχνιδιών και γραφικών και η παραγωγή ήχων και μουσικής. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά. Αρχικά δίνονται οδηγίες για το στήσιμο του υπολογιστή, τη σύνδεσή του με τα περιφερειακά, τη γνωριμία με το πληκτρολόγιο και γίνεται μια εισαγωγή σε μερικές εντολές της BASIC και του CP/M. Μετά την πρώτη γνωριμία που απευθύνεται σε όσους δεν έχουν μεγάλη πείρα με τον υπολογιστή, ακολουθεί μια λεπτομερέστερη ανάλυση του τι είναι οι υπολογιστές, πώς γίνεται η επικοινωνία τους με το χρήστη, τι είναι και πώς λειτουργούν η μνήμη RAM, η μνήμη ROM και η οθόνη και εξηγούνται μερικές πρώτες απλές εντολές της BASIC. Πριν ασχοληθεί με τις εντολές της Basic, ο συγγραφέας εξηγεί τη χρήση του editor, και ιδιαίτερα το πώς γίνεται η διόρθωση μιας λανθασμένης εντολής με τη βοήθεια των πλήκτρων διαγραφής και αντιγραφής. Εξηγείται ακόμη η χρήση και η έννοια των μεταβλητών και αναφέρονται μερικές εντολές εισόδου, καθώς και μερικά παραδείγματα χρήσης των διαφόρων πράξεων. Το τρίτο κεφάλαιο καταπιάνεται με τα γραφικά. Αναλύονται οι διάφορες καταστάσεις της οθόνης και εξηγείται η χρήση των παραθύρων και η λειτουργία τους, ενώ τα δύο επόμενα κεφάλαια ασχολούνται με τους βρόγχους FOR και WHILE, την είσοδο δεδομένων με τις εντολές READ...DATA, τους τελεστές AND και OR, καθώς και με τις διάφορες μορφές με τις οποίες χρησιμοποιούμε την εντολή IF...THEN...ELSE. Στη συνέχεια, το βιβλίο προχωράει στην εξέταση των αλφαριθμητικών παραστάσεων και των πινάκων, ενώ στο όγδοο κεφάλαιο δίνονται παραδείγματα σχεδιασμού και χρήσης χαρακτήρων οριζόμενων από το χρήστη (User Defined Graphics) και αναπτύσσεται ένα παιχνίδι που κάνει χρήση τέτοιων χαρακτήρων. Τα ειδικά πλήκτρα λειτουργιών (function keys) είναι το θέμα του ένατου κεφαλαίου, όπου δείχνεται ο τρόπος προγραμματισμού τους από το χρήστη, ενώ παράλληλα δίνονται και γενικότερες οδηγίες για το σωστό σχεδιασμό και τη διόρθωση των σφαλμάτων ενός προγράμματος. Τέλος, το δέκατο κεφάλαιο ασχολείται με την παραγωγή ήχων και μουσικής, ενώ στο ενδέκατο το θέμα είναι τα αρχεία και η χρήση τους. Σε κάθε κεφάλαιο υπάρχουν πολλά παραδείγματα προγραμμάτων, ενώ δε λείπουν και οι ασκήσεις που βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των θεμάτων. Ακόμη, σε τακτά διαστήματα υπάρχουν σύντομες ανακεφαλαιώσεις των όσων έχουν λεχθεί μέχρι εκείνο το σημείο, ώστε να έχει ο αναγνώστης μια καλύτερη αντίληψη του συνόλου της ύλης. Συνολικά, είναι ένα καλό βιβλίο για όσους κατόχους του Amstrad 464/664/6128 ενδιαφέρονται να εξοικειωθούν με τον υπολογιστή τους.

ΤΙΤΛΟΣ:	**ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ AMSMTRAD**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**ROBELL RANSOM**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**250**
ΤΙΜΗ:	**1900**

Αλλο ένα βιβλίο για τον Amstrad, πιο ειδικό αυτή τη φορά. Στις διακόσες πενήντα σελίδες του ο συγγραφέας ασχολείται με θέματα όπως ο σχεδιασμός ευθειών και καμπυλών, τα fractals, τα διδιάστατα και τρισδιάστατα σχήματα, το "ελεύθερο" σχέδιο, τα "επαγγελματικά" γραφικά και άλλα πολλά.

Συγκεκριμένα, το βιβλίο δεν ασχολείται με το σχεδιασμό γραφικών για παιχνίδια ή συναφείς χρήσεις (sprites), αλλά με τα γραφικά γενι-

κότερα. Τα προγράμματα του βιβλίου βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των όσων παρουσιάζονται, ενώ παράλληλα συγκροτούν ένα σύνολο από χρήσιμες ρουτίνες για προσωπική ή και επαγγελματική χρήση. Αφού δοθεί ένας αρχικός ορισμός του τι είναι τα γραφικά, εξετάζεται ο τρόπος που αυτά παράγονται στους υπολογιστές και μάλιστα στις διάφορες καταστάσεις οθόνης γραφικών του Amstrad. Παράλληλα θίγεται το ζήτημα της εκτύπωσής τους σε κάποιο εκτυπωτή. Στη συνέχεια δείχνεται πώς μπορεί κανείς να σχεδιάσει ευθείες, καμπύλες και διανύσματα και παρουσιάζεται ένα πρόγραμμα δημιουργίας fractals. Το τρίτο και το τέταρτο κεφάλαιο είναι από τα σημαντικότερα, αφού το πρώτο από αυτά ασχολείται με τις δομές δεδομένων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία και απεικόνιση των γραφικών και



αναπτύσσει ένα πρόγραμμα σχεδιασμού, που θα εμπλουτιστεί στα επόμενα κεφάλαια.

Το δε τέταρτο κεφάλαιο ασχολείται με μετασχηματισμούς συντεταγμένων, περιστροφές, μεταφορές και αλλαγές κλίμακας των διαφόρων διδιάστατων σχημάτων, ενώ θίγει και το θέμα των παραθύρων και του zooming. Στη συνέχεια, αντικείμενο εξέτασης είναι τα επαγγελματικά γραφικά, όπως είναι οι πίτες, τα γραφήματα, τα ραβδογράμματα και τα ιστογράμματα, ενώ ακολουθεί η κατασκευή ενός προγράμματος σχεδίασης, που θα αναπτυχθεί περισσότερο στα επόμενα κεφάλαια. Τα δύο επόμενα κεφάλαια ασχολούνται με τρισδιάστατα σχήματα και τις προβολές τους πάνω σε μια επιφάνεια, καθώς και την υλοποίηση της περιστροφής, της μεταφοράς και της αλλαγής κλίμακάς τους. Εξετάζονται ακόμη τρόποι για την αφαίρεση "κρυμμένων" γραμμών από ένα τρισδιάστατο σχέδιο, σε σχέση με τα προγράμματα που αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Στο τελευταίο κεφάλαιο, χρησιμοποιούνται οι γνώσεις που έχουν ήδη αποκτηθεί για να σχεδιαστεί μία εφαρμογή-δείγμα, ο σχεδιασμός μορίων στις τρεις διαστάσεις, ένα θέμα ενδιαφέρον που αναλύεται λεπτομερώς. Τέλος, σε δύο παραρτήματα βρίσκονται οι εντολές που χρησιμοποιεί ο Amstrad για να σχεδιάσει γραφικά και κείμενο, καθώς και μια περιγραφή της διαδικασίας των διαφόρων μετασχηματισμών μέσω πινάκων. Το βιβλίο απευθύνεται σε αναγνώστες που έχουν ήδη εξοικειωθεί με τον υπολογιστή τους και έχουν κιόλας αποκτήσει κάποια προγραμματιστική πείρα. Δεν είναι ένα παιχνίδι, αλλά ένα πραγματικό εργαλείο για όσους ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με τα γραφικά των υπολογιστών. Η παρουσίαση των θεμάτων είναι σαφής και κατανοητή και το συνιστούμε σε όσους ψάχνουν για κάτι ανάλογο.

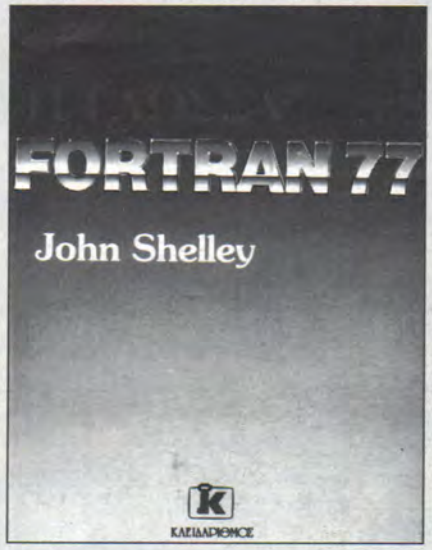
ΤΙΤΛΟΣ:	**Η ΓΛΩΣΣΑ FORTRAN 77**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**JOHN SHELLEY**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**240**
ΤΙΜΗ:	**1900**

Το βιβλίο ασχολείται με τη γλώσσα FORTRAN (όπως φαίνεται και από τον τίτλο του), και μάλιστα με την έκδοσή της που είναι γνωστή με το όνομα FORTRAN 77.

'Εχει γραφτεί με σκοπό να βοηθήσει όσους γνωρίζουν ελάχιστα ή καθόλου κάποια άλλη γλώσσα προγραμματισμού, να μάθουν τα βασικά στοιχεία προγραμματισμού με τη γλώσσα FORTRAN. Η δομή του βιβλίου είναι τέτοια ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διδασκαλία σε σεμινάριο μιας εβδομάδας για φοιτητές ή σπουδαστές.

Η έμφαση δίνεται στην κατανόηση από τον αναγνώστη των βασικών χαρακτηριστικών της γλώσσας, και όχι στην πλήρη και λεπτομερή περιγραφή της. Αφού αναφερθεί η ιστορική εξέλιξη της γλώσσας, ο αναγνώστης εισάγεται στην έννοια του προγραμματισμού και παρατίθενται τεχνικές για το σωστό σχεδιασμό των προγραμμάτων.

Τονίζεται πόση σημασία έχει η ανάλυση των συνθηκών και δεδομένων του προβλήματος και πόσο είναι σκόπιμη η οικοδόμηση του προγράμματος από μικρές, αυτόνομες ρουτίνες. Κατόπιν γίνεται μια γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά της γλώσσας, όπως το σύνολο των χαρακτήρων της το είδος των σταθερών και των μεταβλητών της, και ακολουθεί η εξοικείωση με τις εντολές εισόδου/εξόδου και με το χειρισμό αρχείων. Το επόμενο κεφάλαιο ασχολείται με τις αριθμητικές πράξεις στην FORTRAN 77 και την προτεραιότητά τους, τις μετατροπές τύπου και τις ενσωματωμένες αριθμητικές συναρτήσεις. Το επόμενο βήμα είναι η εξέταση των εντολών επανάληψης και λήψης αποφάσεων (GOTO, IF...THEN...ELSE, CONTINUE), καθώς και των λογικών και σχεσιακών τελεστών (.EQ., .NOT. ...) 'Επειτα εξετάζονται οι σταθερές και οι μεταβλητές τύπου χαρακτήρα, και η εντολή FORMAT. Εξετάζονται ακόμη οι πίνακες και οι εντολές DIMENSION και PARAMETER. Κατόπιν εξηγείται η χρήση της εντολής επανάληψης DO και οι περικλειόμενοι βρόγχοι. Σε όλη την πορεία υπάρχουν πολλές ασκήσεις και επισημάνσεις, ώστε να εμπαιδώνεται η ύλη και να τονίζονται τα σημαντικά στοιχεία της γλώσσας. Στο ενδέκατο κεφάλαιο εξετάζεται η χρήση υπορουτινών με την εντολή CALL και εξηγείται η σωστή χρήση των ορισμάτων. Στο ενδέκατο κεφάλαιο δίνονται γενικότερες οδηγίες για τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να γίνεται ο προγραμματισμός, καθώς και για τον έλεγχο του χρόνου εκτέλε-

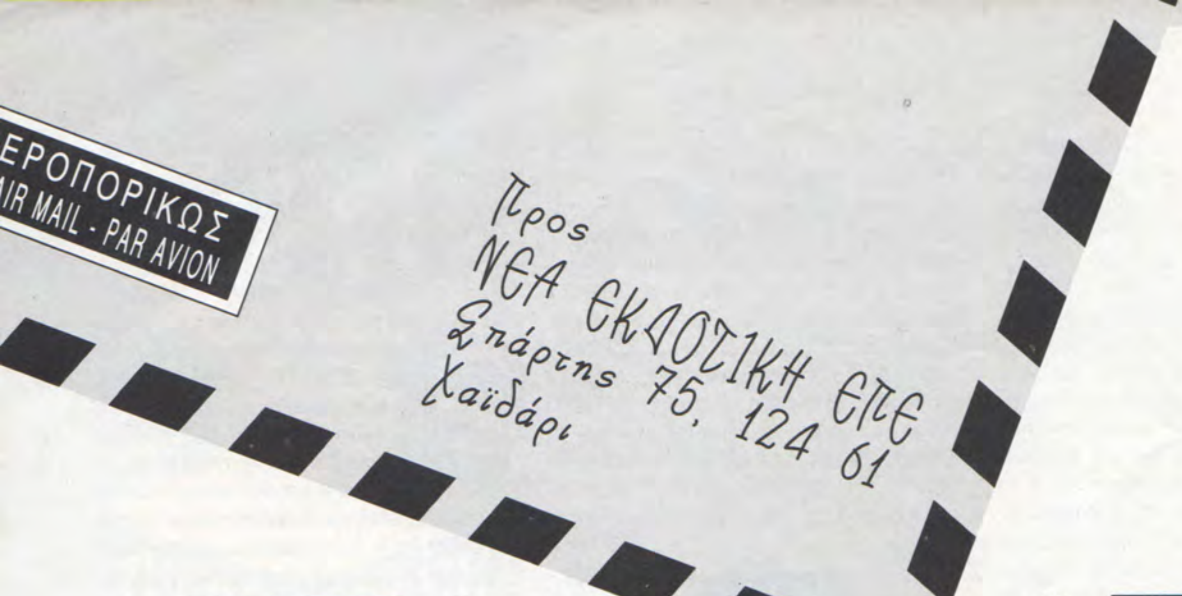


σης και την εκτύπωση των αποτελεσμάτων, ενώ δίνονται τεχνικές για την εκσφαλμάτωση.

Το δέκατο τρίτο κεφάλαιο ασχολείται με τις συναρτήσεις και τα αρχεία και εξετάζονται πάλι θέματα σχετικά με τη χρήση των ορισμάτων και των διάφορων τελεστών. Ακολουθούν τέσσερα παραρτήματα στα οποία γίνεται μια σύντομη εξήγηση του τί είναι υπολογιστής, ποια είναι η δομή και η χρήση του, ενώ γίνεται αναφορά σε μερικές από τις κυριότερες γλώσσες προγραμματισμού και τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους.

Επίσης γίνεται πάλι αναφορά στα διάφορα είδη προγραμματιστικών σφαλμάτων, και προτείνονται τρόποι για την εξάλειψή τους και τη σωστή τεκμηρίωση των προγραμμάτων. Γενικά, στις διακόσιες σαράντα περίπου σελίδες του βιβλίου, ο αναγνώστης μαθαίνει να προγραμματίζει μεθοδικά και δομημένα, έστω και αν υπάρχουν μερικές εντολές της FORTRAN 77 με τις οποίες το βιβλίο δεν ασχολείται. Αλλά πάλι, δεν είναι αυτός ο σκοπός του.

Τα βιβλία μας παραχώρησε ο εκδοτικός οίκος Κλειδάριθμος, Στουρνάρα 27β, Αθήνα, τον οποίο και ευχαριστούμε.



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ
ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΕΛΘΟΝ;...

Αγαπητό USER

Μπράβο για το περιοδικό σας και για την φανταστική ύλη που βάζετε σε κάθε τεύχος. Κατά τη γνώμη μου είσαι το νούμερο ένα περιοδικό αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα. Σε λίγο χρονικό διάστημα θα γίνω κάτοχος ενός PC και θα ήθελα να μου απαντήσεις σε ορισμένες ερωτήσεις μου:

1) Σκέφτομαι να αγοράσω ένα PC-XT και θα ήθελα να μου πεις αν αυτός ο τύπος υπολογιστή έχει πρόβλημα με τη VGA; (Κάτι έχω ακούσει ότι η VGA λειτουργεί καλά μόνο σε AT, ενώ σε απλό XT παρουσιάζει πρόβλημα.)

2) Πόσο κάνει το PC Tools Deluxe V5.5 και που μπορώ να το βρω;

3) Ποια είναι η πιο καλή γλώσσα προγραμματισμού σε PC και ποια είναι η πιο εύκολη;

Τέλος θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα τεράστιο θέμα που λέγεται "Πειρατεία".

Στην Ελλάδα όπως είναι γνωστό όλα επιτρέπονται και όλα απαγορεύονται. Ολοι λένε ότι η "Πειρατεία" (τουλάχιστον από την πλευρά των καταστημάτων) έχει σταματήσει. Κι όμως το μαγαζί Thomas Soft αντιγράφει παιχνίδια για Amiga-Atari στην τιμή των 1000 δραχμών το ένα (η τιμή δεν περιλαμβάνει τη δισκέττα). Θέλεις να σου δώσω κι άλλο παράδειγμα μαγαζιού που αντιγράφει; MR Computer στην Κυψέλη.

Εδώ η ποικιλία είναι πιο μεγάλη και η αντιγραφή δεν περιορίζεται μόνο σε Atari-Amiga, αλλά υπάρχουν προγράμματα και για PC και για Amstrad 6128 σε πολύ καλές τιμές. (Το ότι αντιγράφουν προγράμματα τα δυο πιο πάνω μαγαζιά το ξέρω, γιατί εκεί πάνε φίλοι μου και αντιγράφουν παιχνίδια.)

Τα μαγαζιά που αντιγράφουν δεν είναι μόνο αυτά τα δύο, αλλά υπάρχουν και άλλα μαγαζιά με δωματιάκια και ορόφους που αντιγράφουν προγράμματα.

Ολα αυτά τα ανέφερα γιατί είμαι κατά της "Πειρατείας", αλλά και γιατί δεν μου αρέσει να με κοροϊδεύουν και να διαβάζω σε διάφορα έντυπα πληροφορικής ότι η "Πειρατεία" (τουλάχιστον εδώ στην Ελλάδα) έχει πεθάνει.

Υ.Γ.
Πιστεύω ότι είσαι ένα αντικειμενικό περιοδικό και ότι είσαι κατά της πειρατείας. Ελπίζω ότι θα δημοσιεύσεις το γράμμα μου και θα μου δώσεις απαντήσεις στα ερωτήματά μου.

Φιλικά
Γιάννης (J.L.E)

● *Φίλε Γιάννη*

Θα αρχίσω με την "Πειρατεία", η καλύτερα την ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ. Ξέρω ότι η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ανθεί στη χώρα μας. Αυτό το ξέρουν όλοι, αλλά... Ξέρεις εσύ, συμφέροντα. Εγώ απλώς συμπεριλαμβάνω το γράμμα σου όπως είναι, αφού δεν έχω στοιχεία για κανέναν. Από εκεί και ύστερα ας αναλάβουν οι αρμόδιοι.

Οσο για τις ερωτήσεις σου

1) Υπάρχουν κάρτες VGA των 8 και των 16 bits. Αν πάρεις κάρτα των 8 bits δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα. Απλώς θα είναι πιο αργή.

2) Η τιμή του είναι τσουχτερή (άνω των 30000).

3) Δεν υπάρχει καλή και κακή γλώσσα προγραμματισμού, μόνο καλή και κακή σε σχέση με τις ανάγκες μας. Πρέπει λοιπόν να ξέρουμε τις ανάγκες σου για να σου απαντήσουμε. Μια εύκολη γλώσσα πάντως είναι μια (απλή έκδοση) BASIC.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό USER.

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πιστεύω πως με την ολοκληρωμένη ύλη σου κέρδισες δίκαια μια θέση στο χώρο των περιοδικών για computers.

Χάρηκα πολύ όταν είδα τη στήλη "Ο Κόσμος Μέσα Από Καλώδια", για τα Modems. Γι'αυτό θέλω να σε ρωτήσω κάτι.

Πρόσφατα αγόρασα αυτό το καταραμένο Modem κι αφού μου έβγαλε την πίστη για να το συνδέσω, προμηθεύτηκα το TELIX και προσπάθησα να επικοινωνήσω με κάποια Data Bank. Αμ δε!

Με το που ακούγεται το σήμα του remote Modem από το μεγαφωνάκι του Modem, ακούγονται κάτι παράξενα παράσιτα και διακόπτεται ξαφνικά η επικοινωνία. Πού οφείλεται αυτό; (Το Modem μου είναι το internal Maxmodem 1200bps.)

Σημείωση: Φορτώνοντας το Telix εμφανίζονται στην οθόνη τα μηνύματα: CTS/RTS handshaking disabled, as CTS line is low και DRS/DTD handshaking disabled, as DSR line is low.

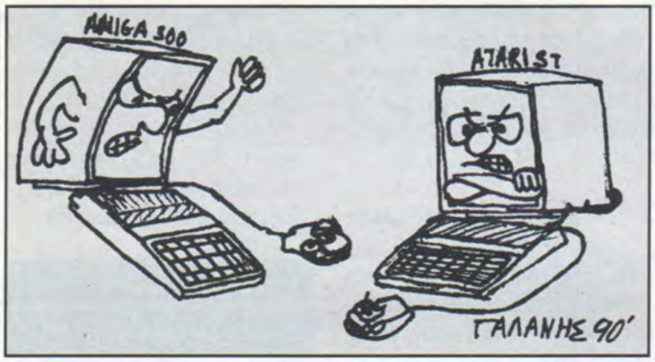
Τι σημαίνουν όλ'αυτά και τι τα προκαλεί; Σε παρακαλώ βοήθησέ με γιατί μου'ρχεται να κάνω κομματάκια το

modem που το παιδεύω έναν περίπου μήνα.

Αρης Οικονομόπουλος

Υ.Γ. Εκεί που το αγόρασα μου είπαν ότι φταίνε κάτι strings που πρέπει να βάλω στο configuration του Telix. Το πρόβλημα είναι ότι ούτε αυτοί ξέρουν αυτά τα strings, ούτε όμως αναφέρονται και στο manual του modem. Ποια είναι αυτά τα strings;

● Φίλε Αρη
Προσπαθούμε να φέρουμε το USER στην πρώτη θέση της λίστας των περιοδικών για υπολογιστές και άρθρα σαν αυτό με τα modems είναι απαραίτητα. Για το πρόβλημά σου υπάρχουν τρεις πιθανές λύσεις. α) Ισως το modem σου να έχει από πίσω ένα διακοπτάκι που θα εναλλάσσει μεταξύ πρωτοκόλλων BELL και CCITT. Θα πρέπει μάλλον να το γυρίσεις στο CCITT (ανάλογα με την τράπεζα που μπαίνεις), αλλά η εναλλαγή, όμως, συνήθως γίνεται αυτόματα. β) Κάτι ανάλογο με το α μπορεί να συμβαίνει και για την επιλογή της ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων. γ) Να μην έχει γίνει σωστά το initialisation του modem από το πρόγραμμα (είναι αυτό που σου έχουν πει για τα διάφορα strings). Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο άνοιξε το manual του modem και βρες τα strings εκείνα που χρησιμοποιούνται για το initialisation (υπάρχουν σίγουρα). Μετά μπες στο πρόγραμμα και, διαβάζοντας το manual του προγράμματος, γράψε τα στη κατάλληλη θέση (υπάρχει και on-line help στο telix). Αυτά και καλές συνδέσεις.



ΓΙΑ ΕΝΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ USER

Αγαπητό USER !!!
Κατ'αρχήν συγχαρητήρια σε όλους εσάς που προσπαθείτε κάθε μέρα να ανεβάσετε το επίπεδο του USER. Νομίζω ότι όλοι σας κάνετε μια πολύ αξιόλογη προσπάθεια και κάθε μήνα γίνεται όλο και καλύτερο. Παρακολουθώ από το τρίτο τεύχος το USER και παρατηρώ σε κάθε τεύχος μια συνεχή βελτίωση. Παρ'ολ'αυτά έχω να διατυπώσω ορισμένα μικροπαράπονα και είμαι σίγουρος ότι αν τα βρείτε λογικά θα κάνετε για όλα μια προσπάθεια, τουλάχιστον, για τη διόρθωσή τους.
Πρέπει να σας πω ότι οι καθυστερήσεις που γίνονται στην έκδοση του περιοδικού (άθελά σας βέβαια) αγανακτούν πολλούς ανυπόμονους αναγνώστες. Επίσης θέλω να πω ότι στο τελευταίο τεύχος πρόσεξα την εμφάνιση μιας καινούριας στήλης, της "Stay Cool", αλλά μόνο για Amiga. Δεν θα ήταν καλύτερο η στήλη να γενικευτεί και να απευθύνεται και σε άλλα είδη computer; Θέλω να επισημάνω επίσης ότι απ'τα τελευταία τεύχη λείπει το ευθυμογράφημα ή αλλιώς "Fatal error, try

again". Ηταν πολύ πετυχημένη στήλη και ήταν η πρώτη που διάβαζα με μεγάλη ευχαρίστηση όταν έπιανα στα χέρια μου το USER. Τέλος μου έκανε εντύπωση ότι η στήλη του "Big Trouble" του τεύχους 7 ήταν η ίδια ακριβώς με του τεύχους 6! Αυτό οφειλόταν σε λάθος ή έγινε σκόπιμα; Και επίσης, εγώ, που είχα στείλει κάποιες παλίνδρομες λέξεις όταν είχε βγεί το τεύχος 6 τώρα πρέπει να ξαναστείλω για το τεύχος 7;

Παρακάτω παραθέτω ορισμένες προτάσεις, που κατά τη γνώμη μου, αν υλοποιηθούν θα βοηθήσουν το περιοδικό να γίνει καλύτερο.

α) Συγκριτικά τεστ υπολογιστών, εκτυπωτών ή περιφερειακών.

β) Περισσότερα νέα πάνω σε θέματα hardware και software απ'το εξωτερικό. Δηλαδή κάτι αντίστοιχο με τη στήλη "Εδώ Λονδίνο" του Pixel.

γ) Το spell shop ίσως θα μπορούσε να δίνει κάποια ολοκληρωμένη λύση γνωστού adventure ανά μήνα.

δ) Κάποια προγράμματα σε γνωστές γλώσσες προγραμματισμού για τους υπολογιστές που αντιπροσωπεύεις (ένα κάθε μήνα βέβαια).

ε) Τέλος μηνιαία αφίσσα με θέμα παρμένο από κάποιο παιχνίδι, κάποιον ήρωα παιχνιδιού κλπ. (όπως αναφέρει στο γράμμα του άλλωστε και ο Γιάννης Λαζαρίδης).

Αυτές είναι οι προτάσεις μου και ελπίζω ότι με αυτές συνέβαλλα έστω και κατά ένα πολύ μικρό ποσοστό στην καλυτέρευση του περιοδικού. Θα έμενα αρκετά ικανοποιημένος αν δημοσιευτεί το γράμμα μου, έστω και σε επόμενο τεύχος. Ελπίζω να μην σας κούρασα υπερβολικά!!

Στέφανος Μαρκάκης

Υ.Γ. Επειδή έχασα τα 2 πρώτα τεύχη του USER, θα μπορούσατε να μου δώσετε κάποιο τηλέφωνο όπου θα μπορούσα να συνεννοηθώ για να τα αγοράσω; Ευχαριστώ.

● *Φίλε Στέφανε*

Ευχαριστούμε κατ'αρχήν για τα καλά σου λόγια. Οι καθυστερήσεις που έγιναν στεναχωρούν εμάς περισσότερο απ'όλους, αφού δεν είμαστε απόλυτα συνεπείς στους αναγνώστες μας, ιδιαίτερα σε κάποιους σαν εσένα, που συμμετέχουν ενεργά στην καλυτέρευση του περιοδικού. Κάποια τεχνικά προβλήματα που είχαμε και έχουμε τελευταία μας φέρνουν αυτή την αναστάτωση. Μη στεναχωριέσαι πάντως, γρήγορα θα επανέλθουμε στον κανονικό μας ρυθμό. Οσο για τη στήλη Stay Cool, για τους άλλους υπολογιστές τα θέματα καλύπτονται σε στήλες με άλλο όνομα. Το ευθυμογράφημα, όπως ίσως θα είδες, επανήλθε δριμύτερο (ΕΚΡΗΚΤΙΚΟ). Στο τεύχος 7 αναγκαστήκαμε να επαναλάβουμε το Big Trouble μετά τη μεγάλη ανταπόκριση που είχε στους αναγνώστες του τεύχους 6. Το α) και ε) είναι στα υπ'όψην, αν και μερικώς καλύπτεται ήδη. Στο τεύχος 8 υπήρχε μια ανταπόκριση από την Αγγλία και μια παρουσίαση της εκεί έκθεσης, κάτι που πολύ σύντομα θα καθιερωθεί στη θεματογραφία μας. Η καινούρια στήλη (Το εγχειρίδιο του καλού... παίκτη) και η στήλη των adventures καλύπτουν μάλλον το θέμα γ. Σχετικά με τις γλώσσες, πολλές περιγράφονται σε αφιερώματα σε κάθε υπολογιστή, κάτι που θα συνεχιστεί και στο μέλλον. Οσο για το τηλέφωνο, 58.11.532 Αυτά και σ'ευχαριστούμε για τις πολλές, καλές παρατηρήσεις.

ΖΗΤΩ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΚΑΤΩ ΟΙ ΔΙΑΦΗΜΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER

Απ'τη στιγμή που σε πήρα στα χέρια μου κατάλαβα τη διαφορά μεταξύ του PIXEL κι εσένα. Σχεδόν το 1/3 της ύλης του PIXEL καλύπτεται από διαφημίσεις. Θυμίζει το ΚΑΙ και άλλα τέτοια περιοδικά - ή κάνω λάθος; Μ'αυτόν τον τρόπο το PIXEL κερδίζει τεράστια ποσά από τις διαφημίσεις εις βάρος των αγοραστών του, αφού ουσιαστικά ΕΜΕΙΣ πληρώνουμε... διαφημίσεις κι όχι PIXEL. Αυτό όμως, καποτε, θα έχει σαν συνέπεια να μειωθούν οι πωλήσεις του. Και ελπίζω, εάν συμβεί αυτό και οι διαφημίσεις κατακλύσουν το USER, ΕΣΕΙΣ να μην δεχτείτε να παίξετε το εις βάρος μας αυτό παιχνίδι, της απαράβατης εμπορικής διαφήμισης και περιγελασμού.

Επισημαίνω:

1) Ποτέ να μην πλέξεις τα εγκώμια για κάποιο πρόγραμμα χωρίς να το αξίζει, αλλά συνέχισε να είσαι αντικειμενικό.

2) Σταματώντας να βάζεις στα Review την εικόνα του εξωφύλλου κάποιου περιοδικού (που την έχουμε μάθει πια απ'έξω), θα μπορείς να βάζεις περισσότερες εικόνες από τα περιεχόμενα των παιχνιδιών.

3) Γιατί δεν διαφημίζεις παιχνίδια της OCEAN; Θέλω μια υπεύθυνη και ουσιαστική απάντηση. Αν φταις εσύ, δικό σου το κακό. Αν όχι, φταίει η ίδια η OCEAN και αυτοκαταστρέφεται. Κρίμα.

4) Διέκοψε αυτό το "Tips 'n'Tricks" και κάν'το σκέτο "TRICKS".

5) Απορία: Γιατί γράφεις ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER; Δεν είναι καλύτερο το: ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ; Βέβαια τώρα είναι αργά για να μεταφράσεις και το "USER" σε "ΧΡΗΣΤΗΣ", αλλά...

6) Κάποιος ενοχλήθηκε με το MEGA REVIEW. Πώς να γραφτεί; MEGA HIT ή MEGA TOP; - κάτι μου θυμίζουν αυτά. Εγώ προτείνω το "Super Apocalypse" ή αν θες καλύτερα το σκέτο "ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ".

7) Δεν χρειάζεσαι στήλη για το Λονδίνο. Αυτά είναι ανούσιες αηδίες του PIXEL που υπόσχονται χρήματα παρά δόξα. Ούτε τη στήλη του αρχισυντάκτη; (ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ). Αλλά αυτός είναι ο αρχισυντάκτης!

Και επειδή σε ένα μήνα θα πάρω Amiga 500:

1) Ποια είναι η καλύτερη οθόνη για την Α500;

2) Τι φίλτρο οθόνης να πάρω; Πόσο κάνει αυτό που συνήθως ονομάζουμε "καλύτερο";

3) Δώσε μου πληροφορίες για τις δισκέττες NONAME. Πόσο καλές είναι και τι αντοχή έχουν στο χρόνο;

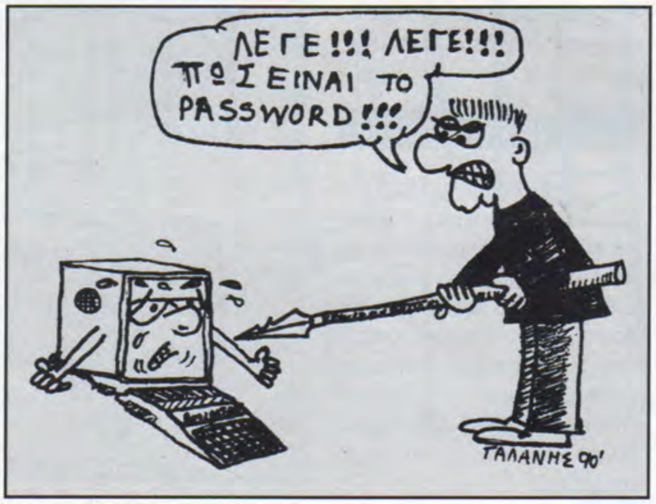
4) Συμβούλεψέ με για ένα modem με δυνατότητα επικοινωνίας με το εξωτερικό. Ποιο είναι καλό, πόσο κάνει κι αν θα πληρώνω πολλά λεφτά επικοινωνίας με το εξωτερικό.

Συγγνώμη για την κατάχρηση,
Β. Λαμπρόπουλος
Αλιμος.

● *Αγαπητέ φίλε*

Ας τα πάρουμε με τη σειρά. Το 1) ξέρεις ότι δεν συνέβαινε, δεν συμβαίνει και δε θα συμβεί ποτέ στο περιοδικό με το όνομα USER. Το 2) έχει ήδη αρχίσει να γίνεται σε μεγάλο βαθμό εδώ και μερικά τεύχη και ελπίζω η πληθώρα των εικόνων να

ικανοποιεί εσένα αλλά και όλους τους φίλους μας.
Οσο αφορά στην OCEAN... Το 4) είναι ένας τίτλος που έχει σα βάση τη γνωστή αγγλική φράση και... στο κάτω-κάτω ένας τίτλος είναι μόνο (αλλά τι περιεχόμενο!!!).
Για το 5) και το 6) πρέπει να σου πω ότι στο δικό μας χώρο (των υπολογιστών) έχει επικρατήσει η αγγλική ορολογία και παρασύρει και πολλές άλλες φράσεις και εκφράσεις μας (φαντάσου το interactive procedure να το λέγαμε αλληλεπιδραστική διαδικασία).
Για το Λονδίνο θα πρέπει να παρατήρησες ότι εμείς προσπαθήσαμε και θα προσπαθήσουμε να έχουμε μια ουσιαστική ενημέρωση και όχι μια τυπική κάλυψη λευκών σελίδων.
Η στήλη για την έκδοση, τέλος, είναι μια στήλη καθιερωμένη και ακολουθείται απ'όλα τα περιοδικά. Αλλωστε είναι χρήσιμη για μια συνοπτική παρουσίαση του τεύχους. (Πριν συνεχίσω θα ήθελα να σου πω ότι τα λόγια που διαβάζεις τα γράφει ο αρχισυντάκτης, δηλαδή εγώ.)
Για όσα ρωτάς τώρα. 1) Υπάρχουν πολλές καλές οθόνες στην αγορά (οι κοινές) που συνήθως επαρκούν για "καθημερινή χρήση", αλλά αν επιθυμείς εξειδικευμένη εργασία μάλλον θα πρέπει να αναζητήσεις μια multisync οθόνη (με πολλά, πολλά χρήματα).
2) Υπάρχουν δυο είδη φίλτρων, τα πλαστικά και τα γυάλινα.
Εμείς θα συνιστούσαμε τα γυάλινα. Αυτά είναι ακριβότερα και με τιμές που ποικίλουν, αλλά κάποιο καλό στοιχίζει γύρω στις 5000.
3) ΜΑΚΡΥΑ !!!
4) Ολα τα modems (με ταχύτητα από 1200 και πάνω) μπορούν να συνδεθούν με ξένες data banks.
Ελπίζω όμως να έχεις παχύ πορτοφόλι. BYE!!



AMIGA & ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER
Αρχισα να σε διαβάζω από φέτος το καλοκαίρι και με έχεις εντυπωσιάσει. Θέλω να σε συγχαρώ και σου εύχομαι να συνεχίσεις την πολύ καλή προσπάθεια που κάνεις. Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500 και θέλω να σου κάνω τρεις ερωτήσεις:
α) Που θα βρω ένα βιβλίο με ελληνικά που να λέει για το DOS της Amiga, για την Amiga Basic και για το Workbench;
β) Που θα βρω ένα βιβλίο με ελληνικά που να λέει για τη LOGO;
γ) Θα ήθελα να μου προτείνεις έναν εκτυπωτή με μέση τιμή. (Εγώ προσωπικά έχω πάρει συμβουλές από γνωστούς, να πάρω τον LC10 II.)
Τέλος θέλω να εκφράσω την ειλικρινή ευχαρίστησή μου που είναι το πρώτο μηνιαίο περιοδικό για HOME MICROS και COMPUTER GAMES.

Χριστόφορος

Υ.Γ. Γιατι δεν βάζεις μια στήλη με SCORES που θα έχουν πετύχει αναγνώστες του περιοδικού και για να μην υπάρχουν ψέμματα κάθε τρεις μήνες να περνάνε από τεστ στα γραφεία του περιοδικού; (Για τους αναγνώστες που βρίσκονται στην επαρχία ή γενικά μακρυά, βέβαια, δεν γίνεται αυτό, αλλά για τους κοντινούς αναγνώστες;)

Σε ευχαριστώ.

● *Φίλε Χριστόφορε*
Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ελπίζουμε να έχουμε πάντα τέτοια απήχηση σε όλους. Οσο αφορά στις ερωτήσεις σου τώρα, τα βιβλία μπορείς να τα βρεις στα ειδικευμένα βιβλιοπωλεία, στο κέντρο της Αθήνας και ειδικότερα στη "Silicon Valley", οδό Στουρνάρη(α). Για τον εκτυπωτή καταλαβαίνεις ότι δεν είναι δυνατό να σου προτείνω κάποιον συγκεκριμένο. Μπορώ όμως να σου πω ότι θα πρέπει, εκτός από τα χρήματα, να σκεφτείς την αξιοπιστία του μηχανήματος, τη γρηγοράδα, την αντοχή, το θόρυβο και, φυσικά, την ανάλυση. Ολ'αυτά, βέβαια, εξαρτώνται από το σκοπό για τον οποίο τον θέλεις. Για την πρότασή σου, τέλος, είναι μάλλον δύσκολο να πραγματοποιηθεί προς το παρόν, αλλά ταυτόχρονα είναι και μια πολύ καλή ιδέα για το μέλλον.

ADLIB ΚΑΙ ΟΜΙΛΙΑ

Αγαπητό μου USER
Πρώτα απ'όλα, θα ήθελα να σε συγχαρώ για την καταπληκτική σου ύλη.
Εγραψα στο περιοδικό σας διότι ξέρω ότι θα πάρω μια σωστή απάντηση (σε αντίθεση με άλλα περιοδικά του είδους). Θα ήθελα λοιπόν να σε ρωτήσω αν η κάρτα ήχου ADLIB (την οποία πρόσφατα απέκτησα) μπορεί να "μιλήσει".
Να παρουσιαστεί δηλαδή ψηφιοποιημένη ομιλία όπως κάνουν όλοι οι αξιόλογοι υπολογιστές. Φυσιολογικά θα έπρεπε, εφόσον το φτωχό μονοκάναλο μεγαφωνάκι του PC μπορεί.
Η ADLIB έχει έντεκα κανάλια, σε αντίθεση με την AMIGA και τον ST που έχουν οκτώ και έξι αντίστοιχα.
Εάν λάβουμε υπ'όψη μας τα στοιχεία αυτά, κάποιος PC που "φοράει" την συγκεκριμένη αυτή κάρτα, δεν μπορεί να παράγει καλύτερο ήχο από τους φημισμένους δεκαεξάμπιτους Home; Εάν η απάντηση είναι ναι, τότε ο PC (μαζί με την ADLIB) θα μπορεί να "μιλήσει" καλύτερα από την AMIGA. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Φιλικά
Αλέξανδρος Κύρτσης

● *Φίλε Αλέξανδρε*
Μα φυσικά και σου έχουμε έτοιμη την απάντησή σου. Οντως, η κάρτα ADLIB έχει καλύτερο ήχο από τους υπολογιστές που προανέφερες, μια και έχει 11 κανάλια (κάποια απ'αυτά είναι υποχρεωτικά percussion). Το πρόβλημα είναι ότι η κάρτα έχει chips FM ήχου και όχι D/A και A/D converters, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για την ομιλία των υπολογιστών.
Συνέπεια αυτού είναι ότι δεν έχει τη δυνατότητα "ομιλίας". Sorry. Πάντως ο ATARI περισσότερο από την AMIGA είναι φημισμένος για τα φοβερά SAMPLERS του (βλέπε, ή μάλλον άκου ADAP).

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ATARI USER

Αγαπητό USER
Κατ'αρχήν θέλω να σε συγχαρώ για τα πολύ καλά θέματά σου. Σκέφτομαι σε λίγες μέρες να πάρω έναν ATARI 520 STFM. Εχω όμως και λίγες ερωτήσεις:
1) Μέχρι πόσα MB μπορεί να επεκταθεί η μνήμη του ATARI ST;
2) Ποιο είναι το καλύτερο Flight Simulator στον ATARI ST εκτός από το F-16 Combat Pilot;
3) Θα βγει το STAR TREK V στον ATARI ST και στην AMIGA;
4) Το Big Mouth δεν χρειαζόταν να βγει. Καλά θα κάνετε να το ξαναβάλετε. Τέλος θα ήθελα να πω ότι το USER είναι πολύ καλύτερο από το PIXEL.

Φιλικά
Παναγιώτης Βούλγαρης
Κηφισιά

Υ.Γ. Φίλε Γ. Λαζαρίδη, το καλύτερο περιοδικό της Αγγλίας είναι το C+VG και όχι το ACE.

● *Φίλε Παναγιώτη*
Η μνήμη του ATARI ST μπορεί να επεκταθεί μέχρι τα 2MB on board και μέχρι 4MB εκτός πλακέτας. Αλλά δε χρειάζεται να έχεις τόση μνήμη για να παίζεις FALCON. Οσο για το STAR TREK V, δεν μας έχει έρθει καμιά ειδοποίηση από την εταιρεία. Να είσαι σίγουρος ότι μόλις έχουμε κάποιο νέο θα το δημοσιεύσουμε στα PREVIEWS και μετά... REVIEW. Για τη στήλη, τέλος, πιστεύω ότι την αναπληρώνουν οι τόσες άλλες καλές στήλες στήλες του περιοδικού USER, που η απουσία της δεν έγινε καν αισθητή.

"USER" USER

Αγαπητό USER
Πραγματικά η έκπληξή μου ήταν μεγάλη όταν ανακάλυψα ότι υπάρχει ένα περιοδικό κατάλληλο για τους κομπιούτερς όπως εσύ. Από την πρώτη στιγμή με συνάρπασες. Συνεχίστε την προσπάθειά σας και σίγουρα θα γίνετε το καλύτερο περιοδικό.
Εχω έναν Amstrad 6128 περίπου ένα χρόνο. Συνήθως ασχολούμαι με τα παιχνίδια και για καλύτερή μου γνώση αγόραζα ένα περιοδικό ονόματος P...L. Είχα όμως ένα παράπονο. Στα REVIEWS που έκανε για τα παιχνίδια δεν αναφερόταν ποτέ στον 6128 και οι εικόνες που έβαζε ήταν συνήθως από AMIGA ή ATARI ST. Ομως παρατήρησα ότι το δικό σας περιοδικό δεν αναφέρεται συγκεκριμένα σ'έναν υπολογιστή αλλά σ'όλους. Αυτός είναι και ένας από τους λόγους που διέκοψα τις σχέσεις μου με το προηγούμενο περιοδικό.
Για την δική σου ανάπτυξη θα σου έδινα μια ιδέα. Δώσε βάση στη στήλη "Spell Shop" και ζήτα από τους αναγνώστες σου να στείλουν ο,τιδήποτε λύσεις έχουν και απορίες. Ακόμα θα είναι καλύτερο να αναπτύξεις τη στήλη "Tips'n'Tricks".
Τώρα θα σου πω την απορία μου.
Στη στήλη "Tips'n'Tricks" πχ για το παιχνίδι "JACK THE NIPPER II" λες: δώστε POKE &705C,0 για να αποκτήσετε άπειρες ζωές. Μου λες σε παρακαλώ πως να δώσω αυτά τα POKE;
Τι να κάνω για να αποκτήσω άπειρες ζωές; Χρειάζεται κάποιο πρόγραμμα; Αυτή η απορία με βασανίζει μήνες. Σε παρακαλώ δώσε μου λύση.



Γιατί δε διοργανώνεις διαγωνισμούς με δώρα;
USER προχώρα, σε θέλει όλη η χώρα.

Με αγάπη
Σταμάτης Ασπρόπουλος

● *Φίλε Σταμάτη*
Σ'ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Μας δίνεις δύναμη για τη συνέχεια. Οσο για τα POKES, μάλλον θα πρέπει να προμηθευτείς κάποιο ειδικό προγραμματάκι "LOADER", όπου θα γράψεις τα POKES, ακολουθούμενα από το όνομα του προγράμματος που θέλεις να φορτώσεις.

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER
Ετοιμαζόμουν να σου στείλω ένα γράμμα στις 9 Σεπτεμβρίου με κάποιες υποδείξεις όπως για τα Tips και για τα κουπόνια των συνδρομών, των αγγελιών και του Mail Order, αλλά τα έβαλες σε ξεχωριστό φύλλο και με πρόλαβες. Αλλά πρέπει να σου πω ότι το τεύχος 5 ήρθε στην Κέρκυρα στις 13 Σεπτεμβρίου και ότι το 6 δεν έχει έρθει ακόμα. Δεν νομίζεις ότι κάτι πρέπει να γίνει γι'αυτό;
Υπάρχει όμως και η άλλη όψη του νομίσματος: Πρώτα έχεις πολλά Previews (ίσως περισσότερα από το Computer Games) αλλά χρειάζεται και κάποια άλλη στήλη για τα Arcades (τα εικοσαρικοφάγα), ώστε να ξέρουν οι αναγνώστες και να μπορούν να συγκρίνουν τα conversions. Κάτι άλλο, όμως, που δεν μου άρεσε είναι ότι μικρύνατε το μήκος του περιοδικού.

Σίμος Πλούμας
Κέρκυρα

Υ.Γ. Στο διαγωνισμό για τα POSTERS πώς είναι δυνατό να είναι πολύς ο χρόνος αφού ήρθε εδώ 13 Σεπτεμβρίου;

● *Φίλε Σίμο*
Δυστυχώς δεν είσαι ο μόνος που διαμαρτύρεται για κάτι τέτοιο. Αυτό το πρόβλημα υπάρχει σε πολλά μέρη της Ελλάδας, αλλά και της Αθήνας (!!!) και ήδη προσπαθούμε να το αντιμετωπίσουμε.
Θα πρέπει να ξέρεις όμως ότι δεν φταίει το περιοδικό γι'αυτό. Οσο για τα υπόλοιπα, επιθυμία μας είναι να προλαβαίνουμε τις παρατηρήσεις των αναγνωστών πριν ακόμα αυτές γίνουν. Το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου (116 σελίδες !!!) το δείχνει αυτό.

Αυτά και εμείς συνεχίζουμε ακάθεκτοι το USER μας.
BYE BYE!!

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Πέρασαν μερικά τεύχη όπου δεν είχαμε συμπεριλάβει στις σελίδες του περιοδικού κανέναν πραγματικό διαγωνισμό (από τον Ιούλιο).

Τα Χριστούγεννα όμως, η γιορτινή ατμόσφαιρα και ο καινούριος αρχισυντάκτης, επιβάλλουν έναν πρωτότυπο όσο και χαρούμενο, γιορταστικό διαγωνισμό με αρκετά δώρα.

Θέλουμε, λοιπόν, να μας στείλετε κάποιο (ή κάποια) σκίτσα σας. Το περιεχόμενο, βέβαια, πρέπει να έχει σχέση με τους υπολογιστές και θα είναι χιουμοριστικό.

- Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει παιχνίδια αξίας 10.000 δραχμών για τον υπολογιστή του.
- Ο δεύτερος νικητής θα κερδίσει παιχνίδια αξίας 5.000 δραχμών για τον υπολογιστή του.
- Ο τρίτος νικητής θα κερδίσει ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή του.

Τα καλύτερα σκίτσα θα δημοσιευθούν και... ποιος ξέρει; Κάποιοι από σας ίσως γίνουν συνεργάτες του περιοδικού που τόσο αγαπάτε.

Στείλτε μας τα σκίτσα σας μέχρι τις 20 Ιανουαρίου, στη διεύθυνση

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12761 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ



31 ΦΛΕΒΑΡΗ

(ΚΑΙ ΒΑΛΕ)

(ΣΤΗ ΓΙΑΦΚΑ ΤΗΣ 31 Φ(λεβάρη) /ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ USER)
(ΕΠΕΙΔΗ ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΞΑΝΑΣΧΟΛΗΘΕΙ ΜΕ ΠΡΟΚΥΡΗΞΕΙΣ ΤΕΤΟΙΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΜΕ ΜΕΤΑΦΡΑΣΕΙΣ ΕΝΤΥΠΩΝ WALT DISNEY ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΕΙΞΕΤΕ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ)

Θέλοντας να δικαιολογήσουμε την τελευταία μας τρομοκρατική επίθεση, θεωρούμε χρέος μας να αναφέρουμε ότι ήταν μια πράξη συμπαράστασης προς τους φιλάθλους του Ολυμπιακού.

Η επιτυχία της απόπειράς μας οφείλεται στην πολύ καλή μηχανοργάνωση που είχαμε και που την προμηθευτήκαμε από το Λινιόν Μάρκετ, που βρίσκεται Θεμιστοκλέους 50 στον Πειραιά.

Στόχος μας και αντικειμενικός μας σκοπός είναι η διαφύλαξη της Ειρήνης (της γειτόνισσας) και θα το πετύχουμε αυτό, ακόμα κι αν χρειαστεί να κάνουμε πόλεμο. Η αυταρχικότητα του πρώην αρχισυντάκτη δε θα περάσει. (Ευτυχώς δε μου ξέφυγε το "πρώην".) Ολοι μαζί ενωμένοι πρέπει να φροντίσουμε να διαφυλάξουμε τα συμφέροντά μας, για να γίνει πραγματικότητα το όραμα για ένα καινούριο USER χωρίς αυταρχικούς αρχισυντάκτες, χωρίς μαστίγια και χωρίς δωμάτια βασανιστηρίων. Αλλά τώρα δείτε κάτι που σας ενδιαφέρει και μετά τις διαφημίσεις θα είμαστε πάλι μαζί.

Θέλετε να κάνετε κι εσείς τη δικιά σας τρομοκρατική επίθεση; Τώρα ήρθε η ευκαιρία που περιμένατε. Μεταφερόμαστε σε άλλη γιάφκα και κάνουμε διάλυση. Πουλάμε καινούριες και μεταχειρισμένες ρουκέττες, πυροβόλα, χειροβομβίδες, νάρκες, όπλα, σφαίρες και ό,τι όργανο θέλετε για να γίνετε επιτυχημένος τρομοκράτης. Και οι τιμές; Τιμές 31 Φ.

Τηλεφωνείστε αμέσως τώρα στο 31.31.313, εσωτερικό 313, ή καλύτερα περάστε από τα γραφεία μας, πολυτεχνίου 31, δέκατο τρίτο



υπόγειο, στο κέντρο της Αθήνας, δυο βήματα από το κρυσφήγετό σας. (Οι τιμές είναι για ό,τι υπάρχει σε στοκ, γι'αυτό και δεν έχουμε καμία ευθύνη για οποιαδήποτε αναπροσαρμογή στις παρούσες τιμές.)

Επίσης, για να αναδείξουμε τις ηθικοκοινωνικοπολιτικές αναρχικοοικονομικές (ουφ) μας αρχές, θέλουμε να τονίσουμε τα πλουραλιστικά έθιμα της σύγχρονης ρεαλιστικής υποκίνησης της εγωκεντρικής και εσωστρεφούς κοινωνίας μας, που έχει σαν άμεση συνέπεια την οδήγηση του ανθρώπινου είδους στο εσωτερικό πλέγμα της σχολικής εμπειρίας που σφραγίζει τη ζωή του ατόμου και τον αναγκάζει να επισκεφτεί τον ψυχολόγο του, δίνοντάς του έτσι ένα αίσθημα υπεροχής απέναντι στον ανώτερο νεωτεριστή του αρχαϊκού γένους.

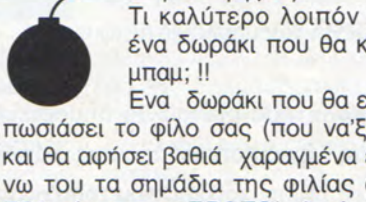
Αν πάρετε τη γνώμη του παιδαγωγού ή του κοινωνιολόγου σας, θα καταλάβετε ότι η συγχρονιστική ψυχολογία συχνά δανείζεται μεθόδους και τεχνικές (κάτι που κάνει και το USER από τα ξένα περιοδικά) για τη δημιουργία πειραματικών εργαστηρίων και για την εξεύρεση νέων μεθόδων που θα οδηγήσουν στην ανάδειξη του βαθμού σχέσης που υπάρχει ανάμεσα σε δυο καταστάσεις, γεγονότα ή χαρακτηριστικά και αποτελεί βάση των στατιστικών τεχνικών. Πάντως ακόμα κι αν δεν συμφωνείτε με τα προηγούμενα φιλοσοφικά μεγαλουργήματα, θα πρέπει να ξέρετε ότι η ψυχοφυσιολογία είναι κλάδος της ψυχολογίας πολύ συγγενικός τόσο με την πειραματική ψυχολογία, όσο και με τη βιολογία και τη φυσιολογία.

Συγγενικές με την ψυχοφυσιολογία επιστήμες, που τα τελευταία χρόνια έχουν μεγάλη ανάπτυξη, είναι οι νευροφυσιολογία και η ψυχοφαρμακολογία (άσε πια την ψυχολογία του τρομοκρατημένου τρομοκράτη - ειδικά τώρα με τον καινούριο νόμο...). Αλλά ας επιστρέψουμε στο τρομοκρατογράφημά μας.

Τα Χριστούγεννα είναι στη σκέψη μας.

Τι καλύτερο λοιπόν από ένα δωράκι που θα κάνει μπαμ; !!

Ενα δωράκι που θα εντυπωσιάσει το φίλο σας (που να'ξερε) και θα αφήσει βαθιά χαραγμένα επάνω του τα σημάδια της φιλίας σας. Εδώ είμαστε οι ΠΡΩΤΟΙ. Αναλαμβάνουμε και τη διεκπεραίωση της εργασίας. Πολλές φορές οι εφημερίδες έχουν δημοσιεύσει δουλειές μας. Προτιμήστε μας, είμαστε οι ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ.



ATHENS CLUB

ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ **Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ SEGA MEGA DRIVE 16 BIT** ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ **Η SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ** ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΦΩΝΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΙΘΑΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ **ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ** ΤΟ **ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙΑΚΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ** ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ **16-BIT COMPUTER** ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ **ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES** Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΗ ΣΤΗΝ TV ΣΤΟ MONITOR ΚΑΙ ΣΕ **COIN-OP ΚΟΝΣΟΛΑ**
Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΦΤΑΣΕ ΛΕΓΕΤΑΙ **MEGA DRIVE** ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ 16-BIT
Η ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΟ GAMEPLAY

ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ **ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ** (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ CATRIDGES

ΕΤΣΙ ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ AMIGA 500 ΣΕ **ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ** ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ (JOYSTICKS, GENLOCK, SYNCRO-EXPRESS, ACTION REPLAY, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ, DRIVES Κ.Λ.Π.) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (PC ENGINE SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATARI 2600 GAME BOY NEO GEO Κ.Α.)

GAMES ΓΙΑ AMIGA 500	CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE
SATAN	COLDEN AXE
NIGHT BREED	SUPER G.P. MONACO
KILLING GAME	BATMAN
DAYS OF THUNDER	MOON WALKER
THE SPY WHO LOVED ME	PHELIOS
SUBBUTEO	ESWAT
GREMLINS	KLAX
WINGS OF DEATH	COLUMNS
TEAM YANKEE	SUPER BASKETBALL
MANIX	SUPER SHINOBI
ORIENTAL GAMES	D.J. BOY
APPRENTICE	ZOOM
PUNKS	GOLF
BAR GAMES	THUNDER FORCE III
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ	ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

SEGA MEGA DRIVE
& 7 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & JOYSTICK
& TV MODULATOR
47.000 & ΦΠΑ

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE HARDWARE
Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176-73 ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691

ΕΚΛΟΓΕΣ '90

Το USER πάντα πρώτο σε ιδέες κτλ, κτλ, ετοίμασε μία ψηφοφορία, στην οποία ΕΣΕΙΣ θα λάβετε μέρος. Ξεχάστε όλα τα TOP 10, 20, 23635 και 3786475 που ξέρατε μέχρι σήμερα.

ΕΣΕΙΣ θα δημιουργήσετε ένα πίνακα με τα καλύτερα παιχνίδια του 1990, με την αντικειμένική σας γνώμη. Χωρίς να λάβετε υπόψη σας reviews ή διαφημήσεις οποιουδήποτε περιοδικού, ελληνικού ή ξένου, θέλουμε ΕΣΕΙΣ να μας πείτε ποιο κατά την γνώμη σας ήταν το καλύτερο παιχνίδι του 1990. Ετσι πιστεύουμε ότι θα δημιουργηθεί ένας πίνακας που θα είναι πέρα ως πέρα πραγματικός, δε θα βασίζεται στις πωλήσεις των παιχνιδιών, δε θα έχει φτιαχτεί από εταιρείες, δε θα κρύβει συμφέροντα... και θα ανταποκρίνεται πλήρως στην ελληνική πραγματικότητα. Και όχι μόνο αυτό, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουπόνι που βρίσκεται κάπου εδώ γύρω, οπότε και δεν χρειάζεται να μας στείλετε τις προτιμήσεις σας σε δήλωση του νόμου 105 με σφραγίδα της αστυνομίας για το γνήσιο της υπογραφής!!!

ΕΜΕΙΣ, απλώς θα ταξινομήσουμε και θα βγάλουμε τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας μέσα από τα τρισεκατομμύρια των απαντήσεων που θα κατακλύσουν το περιοδικό κλαψ...

Αυτό που θέλουμε λοιπόν από ΕΣΑΣ είναι να μας δώσετε τα:

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ARCADES

Εδώ περιλαμβάνονται όλα τα shoot'em ups , platform games, τα παιχνίδια αθλητικού περιεχομένου, καθώς και ό,τι άλλο δεν μπορεί να μπει σε κάποια από τις παρακάτω κατηγορίες (όχι Ηλία, το Dungeon Master ΔΕΝ είναι shoot'em up...)

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES

Εδώ περιλαμβάνονται και όλα τα παιχνίδια στρατηγικής (όχι Αντώνη, το Kick Off ΔΕΝ είναι παιχνίδι στρατηγικής...)

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ SIMULATIONS

Εδώ περιλαμβάνονται εμμ.. μόνο τα simulations(!?) (όχι Rennato, το Pacman ΔΕΝ είναι simulation...)

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΥ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

Αυτονόητο.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Μα είναι φυσικό ότι θα βγει το...

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΗΧΟ

Χωρίς αμφιβολία είναι το...

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ COIN'OP

Τα πενηντάρικα που έφαγα στο...

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΤΑΙΝΙΑ

Οταν είδα την ταινία...

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8 Bit

Μα καλά, σε Spectrum βλέπω τώρα το...

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 16 Bit

ΟΥΑΑΟΟΟΟΟΥ!!!!

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αν δεν το'βλεπα δεν θα το πίστευα!

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ

Δεν έχει manual, εγκυκλοπαίδεια έχει το...

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΙΑ SOFTWARE

???

ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ

Δεν είναι καλά οι άνθρωποι...

ΚΟΥΠΟΝΙ

Δηλώνω ότι σαν αναγνώστης του USER αισθάνομαι εθνικά υπερήφανος και συγχρόνως την υποχρέωση να λάβω συμμετοχή στην ψηφοφορία για τα καλύτερα παιχνίδια του 1990. Εαν δεν μείνω ευχαριστημένος από το προϊόν, έχω δικαίωμα αφού περάσουν 46 χρόνια, να το επίστρέψω και να πάρω πίσω στο ακέραιο, το μελάνι που ξόδεψα για να συμπληρώσω το παρακάτω κουπόνι.

ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΗΛ. ....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ....

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ARCADES

01 ....
02 ....
03 ....

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ SIMULATIONS

01 ....
02 ....
03 ....

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES

01 ....
02 ....
03 ....

3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΥ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

01 ....
02 ....
03 ....

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ....
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΗΧΟ ....
ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ COIN'OP ....
ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΤΑΙΝΙΑ ....
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8 Bit ....
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 16 Bit ....
ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ....
ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ....
ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΙΑ SOFTWARE ....
ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ....

Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

➔ **Πωλείται** σκληρός δίσκος για Atari ST, χωριτικότητας 30 MB και με ένα χρόνο εγγύηση. Πληροφορίες στο τηλ: 6438784

➔ **Πωλείται Amstrad 6128** με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 5811532

➔ **Αντιπροσωπεία** computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

➔ **Πωλείται** φανταστικό SAMPLER για τον ATARI ST. Είναι το ST REPLAY 4 της Microdeal, με δυνατότητα sampling 5-50KHz, αναπαραγωγή sample 1-100KHz, πρόγραμμα sample editor, spectrum analyser, drum machine, special sound FX. Το πρόγραμμα είναι ORIGINAL και λειτουργεί σε ασπρόμαυρο ΚΑΙ σε έγχρωμο monitor. Περιλαμβάνει δισκέττες και CARTRIDGE. ΤΗΛ. 58.20.399 Δημήτρης.

➔ **Πωλείται Amstrad 6128** με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ:6438784

➔ **Πωλητής ή πωλήτρια** ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

➔ **Πωλείται** επέκταση μνήμης στο 1MB για Atari STE. Τιμή 19.000! Οποιος προλάβει. Επίσης εξωτερικό drive για Amstrad 6128. ΣΩΤΗΡΗΣ τηλ. 5820399 8.30-17.30

➔ **COMMODORE 64-128** Εχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κασσέτα και παραλαβές απο το εξωτερικό σε δισκέτα κάθε μήνα. Χρήστος 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

➔ **Πωλείται Amstrad CPC 6128** με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με modulator + προγράμματα + joystick. Τιμή 85000. Στέφανος τηλ:5912720 (απόγευμα)

➔ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 6128** σε άριστη κατάσταση με ελληνικό και ξένο manual, πολλά προγράμματα και παιχνίδια και ενα καινούργιο joystick. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ: 4525394 Ηλίας (18.00-21.00).

➔ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη.Τιμή συζητήσιμη.Τηλ: 6712100

➔ **AMIGA Desk Top Video** Τώρα και στην Ελλάδα! Υπότιτλοι,βιντεοσκοπήσεις, γραφικά,animations και όλα αυτά στην βιντεοκασσέτα σας (VHS, VHSc).Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους,logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας.Τίμες λογικές. Renato τηλ:9844505 fax:9827479

➔ **EUROPC**, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΤΙΜΕΣ 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221

➔ **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ**, ΕΜΠΕΙΡΟΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, MSDOS, BASIC, FRAMEWORK III, DBASE κα. ΤΗΛ. 9700831, Κύριος Θανάσης.

➔ **Μνήμες**, Τσιπάκια DRAM Αμερικής (DIP,SIMM), καινούργια εγγυημένα. Ολες οι ταχύτητες. Τιμές προσφοράς. ΣΠΥΡΟΣ 8829736. Sega Megadrive, 2 Joysticks, Παιχνίδι 85000 δρχ. Τηλ:5983837 Γιάννης.

➔ **Πωλείται Commodore 128** με disk-drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ. 6657825 5-9 μ.μ.

➔ **Amiga:** Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα. 2 δισκέτες και manual. 8614265-8617222 Θεόφιλος.

➔ **Πωλούνται ATARI STFM** και έγχρωμα monitor Philips στις καλύτερες τιμές της αγοράς, 140000 μαζί. Επίσης πωλείται Amstrad 6128 με εκτυπωτή. Τηλ. 64.47.595 Μίλτος.

➔ **Πωλείται** τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανη OPS, τηλεκατεύθυνση 2κάναλη HITEC, στάρτερ και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ. Σχεδόν αχρησιμοποίητο. Πληροφορίες στο τηλ. 58.20.399 από 8.30-4.30 Τάσος.

➔ **Πωλείται** modem lexis στα 300 - 600 - 1200 bauds, μαζί με software και καλώδια.για PC. Τιμή 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες στο τηλ 58.20.399 από 8.30-4.30 Τάσος.

USER

КОΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

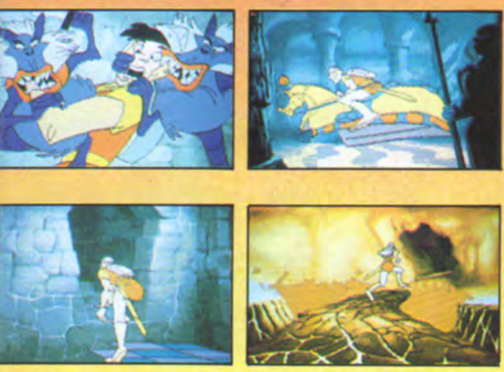
* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο
με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... **ΤΚ:**.........................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**.....................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

SULLIVAN BLUTH PRESENTS DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM

SINGE'S CASTLE



AMIGA GRAPHICS SCREENS



Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Υπάρχουν νέα σενάρια και χαρακτήρες που κάνουν το Escape from singe's Castle την καλύτερη συνέχεια της εικονογραφημένης φανταστικής περιπέτειας, που έχει το ρεκόρ πωλήσεων όλων των εποχών.

-

DRAGON'S LAIR

Αναμφισβήτητα το πιο συναρπαστικό παιχνίδι για home computer, που έχετε δει ποτέ!

ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ





SPACE ACE

Το απίστευτο animation το κάνει μοναδικό. Δείτε το παιχνίδι και σίγουρα το θέαμα θα σας συναρπάσει



LAMIA - GREECE
TEL: 0231-3390

ARCADE



SILENT SERVICE II™
One already hit.
Number two is even more explosive.
ACTUAL SCREEN SHOWN.
Το 1986, το Silent Service I ήταν εξομοίωση του Χρόνου γύρω από τον κόσμο. Τώρα επιστρέφει στο Silent Service II, εξομοιώνοντας υποβρύχια μάχη του δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου κ' είναι πιο ενδιαφέρον από ποτέ.
● καταπληκτικά γραφικά - VGA, EGA, Tandy 16 color
● ρεαλιστικοί ήχοι κ' μουσική
● πιο πολλές επιλογές για το παιχνίδι
● νέες αποστολές κ' σενάρια
Μην το χάσετε
MICROPROSE
DELTA
COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347
U.S.N. BUSHIPS
SUBMARINE PERISCOPE
DESIGN DESIG.
REGISTRY NO.
STOCK NO.